
MEGA 4
Le Jeu des Messagers Galactiques
Un jeu de Didier Guiserix et Michel Brassine
4e Edition par Gregory Molle

Mega IV

Encyclopedie du Messager Galactique

www.messagers-galactiques.com

L'encyclopédie du messager galactique est une compilation de suppléments développés pour Mega depuis la première version publiée en 1984 jusqu'aux derniers ajouts de 2012. Cette encyclopédie n'est pas l'ultime vérité sur Mega mais plutôt une tentative pour rendre cohérent un ensemble d'idées afin que chaque Meneur de jeu puisse y piocher ce qui lui convient et fournir autant d'éléments que possible aux joueurs de Mega, quel que soit le système de règle utilisé.

Nous espérons que le fruit de ce travail vous sera profitable et que vous apporterez votre contribution à la prochaine édition de l'Encyclopédie du Messager Galactique.

L'équipe de* MEGA *IV

L'encyclopédie est organisée en cinq parties :

- **La Guilde des Megas** décrit tout ce qu'il y a à savoir sur les Megas : leur guilde, leur formation, leur éthique, leurs missions...
- **L'Assemblée Galactique** décrit la grande assemblée galactique de l'univers de base dont sont issus, en principe, la plupart des personnages des joueurs.
- **Le Matériel** traite du matériel de mission mais aussi des intelligences artificielles, de la cybernétique.
- **Les Contextes Scientifique** décrivent les théories scientifiques émises par la Guilde des Megas sur les possibilités de déplacement dans l'espace, les technologies supérieures à celle de la guilde, la magie et les pouvoirs psy ainsi que leurs variations dans les univers parallèles .
- **Contes et Légendes du Continuum** racontent certaines histoires qui constituent le fonds culturel de la guilde des messagers galactiques : l'histoire des fondateurs des voies de la guilde, quelques descriptions de Megas célèbres, des comptes rendus de débats Norjans sur l'inter continuum, des reportages sur les fameux Dark Megas...

Vie et dignité !

Version 6 – été 2013

Partie I - La Guilde des Megas

Chapitre 1 - La Guilde des Megas

Les Megas sont formés, équipés et organisés au sein d'une guilde dont l'origine se situe sur la planète Norjane.
Elle abrite le sanctuaire de la guilde des Megas ; C'est à la fois leur foyer et le principal point de départ des missions.
Cependant, la guilde existe aussi sur d'autres planètes et dans d'autres univers...

1.1 Historique de la Guilde des Megas

L'histoire des Megas s'étale sur près de 20 000 ans ; elle reste complexe et confuse malgré de nombreuses archives disponibles car certaines parties restent classées encore aujourd'hui et leur accès est parfois particulièrement restreint.

1.1.1 Les origines

Les lointaines origines de la Guilde remontent à un Norjan appelé Sounk-Iga-Schmoo. Celui-ci découvrit, au cours de son adolescence, son pouvoir de Transfert et usa de celui-ci à tort et à travers, surtout pour s'enrichir rapidement et augmenter radicalement le nombre de ses conquêtes féminines. Toutefois, au bout de quelques années, Sounk-Iga-Schmoo trouva quelques Norjans disposant des mêmes pouvoirs que lui. Après plusieurs péripéties, ils commencèrent à mettre au point des actions moins égoïstes pour former l'embryon de la future Guilde.

17.500 av. J.-C. : Sounk-Iga-Schmoo découvre le pouvoir de Transfert ; au cours de la formation d'un « élève », il décide de servir des causes moins égoïstes. – Fondation d'un premier groupe de « Proto-Megas » .



Lorsque le pouvoir de Transit fut découvert (dans des circonstances encore imprécises, mais certains font intervenir un architecte amoureux de ses sculptures ainsi que les Guetteurs au cours d'un Transfert raté), la Guilde fondée par Sounk-Iga-Schmoo devint la Guilde des Messagers ; Ils créèrent des points de transit partout sur la planète pour faciliter les communications et le transport de petites marchandises. Très vite, ils devinrent assez populaires et choisirent de se fixer des buts plus honnêtes que ceux qui les animaient initialement. Après 20 ans d'activité, la centaine de Proto-Megas membres de la Guilde des Messagers semblait installée dans une confortable légitimité sur Norjane.

17.400 av. J.-C. : Au sein de ce groupe, un des adhérents découvre le Transit.
- Fondation de la Guilde des Messagers.
- Établissement d'un réseau de tétraèdres réunissant les principaux lieux civilisés de Norjane.

1.1.2 L'errance

On sait que certain des Tétraélites explorèrent au moins une planète lointaines habitée pourvue d'un point de transit naturel (certains spécialiste parle de « Omicron Leporis Bis », ce qui expliquerai les premiers rapports positif entre Talsanites et Ganymédiens). Ils y découvrirent différentes formes de technologies.
Ils rencontrèrent des peuples étonnants qui leur enseignèrent leur sagesse et leur confièrent leurs espoirs. .

16.900 av. J.-C. : Grâce aux révélations provenant de mondes « extérieurs », la civilisation Norjane

passa globalement du NT2 au NT3.

Malheureusement cet état de grâce ne dura guère. L’influence grandissante de la Guilde des Messagers sur les autochtones finit par inquiéter de plus en plus le pouvoir en place.
Après une campagne de dénigrement (on accusa la Guilde d’un grand complot), il fut procédé à l’arrestation des principaux Messagers et à la fermeture (ou destruction) du Premier Sanctuaire.
Ce fut le début d’une longue période de graves troubles sociaux (les Messagers bénéficiant de larges appuis au sein du peuple) et sans doute même de l’implosion de la société Norjane.
Ce qui se passa durant le siècle suivant reste flou.
Norjane subit en quelques années une révolution (d'aucuns parlent plutôt d'involution) culturelle et religieuse et après une brève guerre civile s'installa un régime théocratique totalitaire, qui prit pour première cible ceux que tous appelaient désormais les Tétraélites, autrement dit la Guilde des Messagers.
Au cours de l'affrontement qui s'ensuivit, le sanctuaire de la Guilde fut pillé.
Beaucoup des messagers qui survécurent s’enfuirent par des points de Transit, pour en atteindre d’autres situés dans des endroits les moins fréquentés possibles.

On dit que les Tétraélites entrèrent dans la clandestinité et bâtirent de nouveaux sanctuaires dans des lieux désertiques de Norjane.
L'errance qui commença dura presque cent ans, durant lesquels ce qu'ils firent reste inconnu.

17.000 av. J.-C. : Un Messager découvrit accidentellement un univers parallèle et il lui fallut du temps pour revenir chez lui (était-ce le bon « chez lui », d’ailleurs ?)
- Les Messagers découvrirent d’autres mondes et des civilisations étrangères (souvent de NT supérieurs) ce qui entraîna de profonds bouleversements dans la pensée Norjane.

1.1.3 Le pouvoir derrière les trônes

La guilde commença à s'infiltrer dans la vie politique Norjane et, usant des connaissances puisées au cours de leurs voyages, les Megas purent miner discrètement les nombreux régimes autoritaires ou théocratiques qui renaissaient régulièrement sur Norjane.
Progressivement, ils amenèrent les populations à changer leurs modes de vie et leurs systèmes de gouvernements. Il fallut plus d'un siècle aux Megas pour réaliser une révolution scientifique, sociale et culturelle.
Il leur fut proposé de diriger cette Norjane réunifiée mais ils refusèrent, se contentant de donner des conseils aux nouveaux dirigeants, participant à la création des institutions et favorisant la lente évolution vers une civilisation semblable à celles qu’ils avaient pu observer lors de leurs pérégrinations dans certains univers parallèles.
Les membres de la Guilde des Messagers, qu’on appelait autrefois les Tétraélites, changèrent de nom et devinrent « les Maraudeurs Emérites de la Guilde d'As-schufoor » ; ils fondèrent un nouveau Sanctuaire dans les hauts plateaux de Ohr-Tinpam, plus précisément dans une cuvette au bord d'un lac.
Les héritiers des Tétraélites eurent à cœur de maintenir ce que ces derniers leur avaient légué et continuèrent leur œuvre en étendant le réseau de points de Transit.

16.650 av. J.-C. : Édification d’un nouveau sanctuaire sur Norjane.
- La planète, grâce aux Megas, passa globalement du NT3 au NT4.

1.1.4 La première AG

Norjane continua son essor technologique et ne tarda pas à se lancer dans la conquête de l’espace.
Bientôt un moyen de contourner la limite de la vitesse de la lumière fut découvert grâce à la dimension du « Triche Lumière ».
Les Norjans ne tardèrent pas à construire des vaisseaux capables de voyager dans le Triche-Lumière.
C’est durant cette période qu'ils rencontrèrent la race des Ganymédiens, technologiquement aussi

avancés qu'eux.
Grâce à leur capacité de Transfert, des Membres de la Guilde participèrent au premier contact; ils firent en sorte que cette rencontre aboutît à une alliance plutôt qu'à un conflit.
Et à leur grande surprise, ils trouvèrent aussi des Megas latents chez les Ganymédiens.
Ce fut une période de rencontre interraciale et d'aventure qui aboutit à la constitution de la première AG ; Cette expansion permit à la Guilde de créer de nouveaux points de transits sur d'autres planètes.
Les Messagers furent bientôt renommés Messagers Galactiques, abrégé en MEGA.
Toutefois, les Megas furent trop peu nombreux pour empêcher le conflit qui embrasa, puis détruisit la première AG.

16.500 av. J.-C. : Les Norjans se lancèrent dans l'exploration spatiale, à la découverte de l'Univers...

1.1.5 Les Guildes parallèles

Durant la période de transition séparant la fin de la première AG et les débuts de la seconde, les Megas trouvèrent d'autres Guildes dans les univers parallèles qu'ils exploraient. Ils en comptèrent jusqu'à 76 (il en reste 12 aujourd'hui), qui toutes s'associèrent, puis fusionnèrent avec celle de QF1-0001.
Mais cela ne se fit pas sans mal, l'éthique et la morale insufflées par les cinq Maîtres aux Megas de notre univers n'étant pas nécessairement compatibles avec celles des Guildes contactées.
Néanmoins, tout rentra dans l'ordre en quelques décennies.
Durant cette période, la taille du réseau de Transit fut multipliée par 500.

1.1.6 La deuxième AG

Au cours de la deuxième AG, les Megas continuèrent leur politique d'extension et de sauvegarde de certains principes inculqués par les derniers Tétraélites.
Mais alors que le tissu reliant les mondes de l'AG commençait insidieusement à se dissoudre, les Megas eurent à faire face à une des plus grande catastrophe de leur histoire : **l'éclipse des soleils.**

Cela débuta par une mission de routine (vérification de l'état d'un point de Transit) qui révéla que la puissance de certaines étoiles déclinait brutalement, hors de toute prévision.
Le rapport que les Megas firent à leurs supérieurs inquiétèrent ces derniers, qui ordonnèrent de nouvelles missions et prirent contact avec les Guetteurs.
Le premier Vieux qui entra dans l'Inter continuum pour discuter de ces troublantes révélations mourut instantanément, le Guetteur qu'il rencontra n'ayant pas réussi à juguler son propre affolement, ce qui détruisit l'esprit du Vieux.
Lorsque la communication put être établie sans danger, il s'avéra que les Guetteurs avaient appris que ce phénomène se produisait dans l'ensemble des univers et dont l'origine semblait être des créatures nommées « les Choses dans le vide », des créatures de l'Inter continuum qui concentraient l'énergie provenant d'un très grand nombre d'étoiles dans un but resté encore mystérieux de nos jours.
Les Norjans prétendent que ces êtres incroyablement puissant et anciens voulaient changer les propriétés du continuum mais à quelles fins ?
A ce propos, les Norjans ont émis bon nombre d'hypothèses difficilement vérifiables.
Les seuls qui pourrait certainement répondre sont les Guetteurs qui, lors de ce conflit, se sont montrés très actifs puisque « les Choses dans le vide » sévissaient dans leur dimension d'existence (certains Norjans ont même prétendu que ces choses pouvaient être de la même famille que les guetteurs...)

Tous les Megas de tous les univers furent mobilisés pour lutter contre ces choses.

Les sages de la guilde ont constaté qu'au moment ou il effectuait un transit, un Mega attirait

immanquablement l’attention des « Choses dans le vide », ce qui permit aux Guetteurs d’œuvrer pendant que les Megas parcouraient le continuum sans relâche, poursuivis par d'implacables prédateurs.

La quête d’une solution pour remédier à l’abyssale disparition de la matière solaire et l'augmentation du nombre de brèches (elles furent multipliées par 8 durant cette période) dura près de deux siècles et s'acheva par le sacrifice de la plupart des membres de la Guilde. Cela permit cependant aux Guetteurs de refermer la brèche vers l'univers d’origine des « Choses dans le vide » mais le bilan pour les Megas fut catastrophique : la presque totalité des Megas furent tués ou portés disparus.
Moins d'une vingtaine survécurent dans chaque univers ce qui obligea les survivants à abandonner les Guildes autrefois présentes dans d'autres univers pour n'en conserver que 12.

La Guilde de QF10001 mit très longtemps pour se remettre de la catastrophe de l'éclipse des soleils et dans la plupart des univers, les quelques survivants des guildes locales se replièrent sur eux-mêmes pour panser leurs plaies.
Les Megas faillirent disparaître dans beaucoup d'univers parallèles à cette occasion et c'est grâce à Ysherla-Lan-Imbelo, la dernière survivante de la Guilde de QF1-0265, que beaucoup de Guildes furent sauvées. Elle reprit seule l'exploration des univers parallèles à la recherche des survivants des autres Guildes pour les rassembler et reconstitua 12 Guildes (le système numérique de Norjane est en base 12). Il est dit qu'elle commença cette quête alors qu'elle venait de fêter son vingt-sixième-anniversaire.
Elle mourut en émergeant du point de transit du Sanctuaire qu'elle avait fait reconstruire, en revenant de l'inauguration d'une nouvelle école de Patrouilleurs.
Elle avait alors 192 ans.
Elle n'a jamais cessé de travailler durant toute cette période et, plus que ce qu'elle fît, c'est l'exemple qu'elle a donné qui redonna le moral et l'énergie nécessaires aux Megas survivants.
Après la mort d'Ysherla-Lan-Imbelo (le jour de son décès est toujours commémoré aujourd'hui), la Guilde de QF10001 fut considéré comme la guilde principal du continuum, bien qu'encore convalescente.
Il fallut près d'un millénaire pour qu'elle retrouve son niveau d'activité de la deuxième AG.

1.1.7 La troisième AG

Aujourd'hui, la Guilde joue un rôle beaucoup plus discret qu'auparavant.
Elle agit désormais dans l'ombre, connue de quelques rares privilégiés et œuvre discrètement pour désamorcer les conflits, réparer les déchirures, soigner les blessures, assurer la sécurité des êtres pensants de la galaxie et aller toujours plus loin dans l'exploration des univers parallèles.
Si un département a pris une part prépondérante dans la vie interne de la Guilde, il s'agit de celui du recrutement. En effet, depuis que la Guilde prospecte en dehors de Norjane à la recherche de nouveaux Megas latents, la Guilde n’a jamais eu autant de membres.

1.2 Effectifs des Megas par rapport à la taille de la galaxie

A l'heure actuelle, il n'y a jamais eu autant de Megas inscrits à la Guilde : 150 000 créatures intelligentes maîtrisent le double don (Transfert et Transit).
Il existe des guildes dans 12 univers qui se sont pratiquement toutes ralliées à la nôtre.
25 000 Megas sont, en moyenne, présents en même temps sur le site du sanctuaire.

Cependant, il y a trop de mondes habités pour trop peu de Megas... Et, d'ailleurs, le fait que la Guilde manque chroniquement de personnel a souvent été soulevé.
En effet, d'après les estimations actuelle, notre univers (QF10001) aurait une taille d'environ 50 milliards d'années lumière ... L'univers observable de la Terre contient environ 7×1022 étoiles, répandues dans environ 1010 galaxies... Et, notre propre galaxie, à elle seule, ne contiendrait « que » 100 milliards d'étoiles !
Sur les 100 milliards d'étoiles combien renferme des systèmes habités ?

Et sur les 2533 autres univers recensés ?
Alors, franchement... 150.000 Megas face à ces milliards d'étoiles...

1.3 Les gens

La Guilde est bizarrement structurée. Les Megas sont des gens indépendants mais unis et disciplinés.
Il n'y a pas véritablement de hiérarchie stricte à proprement parler.
L'autorité est accordée aux vieux sages de l'AG, aux majors (qui organisent les missions) et aux gardes de la sécurité intérieure du sanctuaire de Norjane.
Il existe, de façon informelle, des « rangs » qui découlent de la renommée et de l'expérience d'un Mega.
Ces rangs servent surtout à désigner un arbitre dans les éventuels débats !

▲ **Les Vieux** :
Des Megas expérimentés (appelés les « vieux ») décident des orientations générales de la Guilde, gèrent les affaires courantes, accordent ou refusent les dérogations demandées par leurs « jeunes » collègues ; ils leurs distribuent les récompenses et parfois les coups de bâton.
Les vieux sont les interlocuteurs de la Guilde auprès de l'Assemblée Galactique ; ils acceptent (ou refusent) ses missions, qu'ils confient ensuite aux Megas compétents.
Ils décident des « contre-missions » destinées à tempérer les actions jugées excessives ou à risques d'effets pervers de l'AG. Enfin, ils sont à l'écoute des guetteurs qui leur indiquent les anomalies dangereuses du continuum.
Les Vieux sont souvent très charismatiques, même si la force de caractère, qui leur a permis de traverser sans trop de mal une vie difficile, en fait des orgueilleux, des « seigneurs » pénétrés de leur mission et convaincus de la justesse de celle-ci.
Les connaissances et l'entraînement qu'ils ont acquis au cours de leur longue carrière les rendent semblables à des maîtres en arts martiaux.

▲ **Les Majors** :
Les majors sont les responsables des équipes lancées sur le terrain. Bien que plusieurs autres rangs les dominent dans l'organisation, ce sont eux que les agents Megas surnomment le patron, le boss ou le pacha.
Dès que les vieux et leurs conseillers ont décidé d'une intervention, c'est un major qui recueille les informations disponibles, donne les consignes au service M chargé de préparer le matériel, choisit les agents à envoyer et leur expose la mission.
C'est lui aussi qui porte sur ses épaules le poids des agents disparus...

▲ **Les Voyageurs** :
Les voyageurs sont les Megas qu'on envoie aux confins des univers dénouer les mille imbroglios et drames que tissent le continuum et les passions des êtres vivants, bref : les personnages des joueurs. Recrutés partout où l'on a pu détecter des Megas latents, ils se subdivisent en diverses écoles, selon leurs affinités.

▲ **Les Brocanteurs** :
Ce terme charmant désigne les employés du service M chargé de tout ce qui est matériel : appareils divers et gadgets, tenues et costumes, armes (conception, récupération et réparation après les missions), etc.

▲ **Les Norjans** :
Ce sobriquet désigne normalement les habitants de la planète Norjane (paisibles citoyens de l'AG vaguement dérangés par la présence sur leur planète de cette étrange Guilde des Megas).
Par extension, les Megas nomment ainsi les chercheurs et ingénieurs de la guilde qui expérimentent et philosophent sur la nature du continuum et inventent aussi bien des procédés révolutionnaires de localisation de Mega perdu dans les univers que des gadgets comme le Tradmod 3, un traducteur

universel intégré très expérimental qui marchera aussi mal que le Tradmod 1 et le Tradmod 2.

▲ **Le Corps des Vigilants** :
Surnommés les anticorps, les Vigilants sont les unités chargées d'empêcher toute invasion du sanctuaire de la Guilde, tant de l'extérieur (par l'espace ou par infiltration sur Norjane) que de l'intérieur (par des Megas renégats, mais surtout par les créatures qui peuvent être ramenées des quatre coins de l'univers par des Megas transitant avec elles).
Les Megas rencontrent donc surtout ceux qui gardent les salles de Transit, en alerte permanente.
Qu'un Mega émerge du point de Transit en criant « intrus » ou en ne criant rien du tout (car une créature indésirable l'en empêche) et immédiatement, la salle est hermétiquement isolée et l'ordinateur central donne, en quelques secondes, les informations qu'il possède sur l'intrus... si toutefois il a pu l'identifier.
Mais les anticorps n'ont parfois pas le temps de patienter ces quelques secondes pour agir et doivent improviser pour neutraliser la créature, sans la tuer si possible, tout en préservant le Mega.
Plus d'un agent leurs doivent la vie et des amitiés solides existent ente Megas et vigilants.

▲ **Les stratèges** :
Ces officiers responsables des corps de vigilants sont les seuls à être structurés de façon hiérarchique en grades équivalents à général, colonel, capitaine, lieutenant.
Ils prévoient et organisent les opérations de grande envergure tout autant que la sécurité permanente du sanctuaire.
Leurs fantassins sont surtout des droïds de conception Mega.

▲ **Les messagers** :
Certains Megas ont conservé le statut de départ de « messagers ».
Peu enclins à l'action mais possédant le don, ils se limitent à des missions simples, en général vers des planètes bien connues et répertoriées sans risque.
Leur rôle est, par exemple, en cas de mission décidée suffisamment à l'avance, de prévenir le contact local, éventuellement d'emporter avec lui une partie du matériel de mission, comme un véhicule en kit, qu'il laissera sur place, à disposition des Megas lors de leur arrivée. Ne rêvons pas, les missions préparées longtemps à l'avance ne sont pas les plus fréquentes !

▲ **Les contacts** :
Sur les diverses planètes portant des points de Transit, un au moins de ces points est dissimulé dans une habitation et confié à la garde d'un contact.
Les contacts sont rarement des Megas (hormis d'anciens messagers fixés sur une planète) mais plutôt des autochtones, recrutés parmi des personnes aux idées proches de la philosophie de la Guilde des Megas.
Ces contacts restent parfois des années sans voir passer un seul agent.
Dans la plupart des cas, ils agissent de manière désintéressée.
Parfois, ils sont rémunérés ou obtiennent certains avantages en échange de leur travail. Ce dernier consiste à maintenir en état le local du point de Transit et à entrer dans l'ordinateur de contrôle les dernières informations utiles pour les Megas qui arrivent (voir point de Transit).

▲ **Les vérificateurs** :
Comme les messagers, les vérificateurs sont des agents peu avides d'aventures mais qui ont atteint un bon niveau en capacité de création d'un point de Transit.
Ils se transitent de point en point afin de vérifier le bon état de tétraèdres peu utilisés et en profitent pour recueillir quelques informations fraîches auprès du contact local.
Leur rôle consiste aussi à recréer un point de transit lorsqu'au retour de mission, des Megas signalent qu'un des points situé sur une planète est inutilisable.
Toutefois, ce type d'activité est laissé à d'autres Megas dans deux cas :
lorsque le point défectueux est dans une zone déclarée dangereuse (les Megas qui en reviennent sont là pour l'attester) ou lorsque le dernier rapport sur la planète date un peu trop et que le vérificateur risque de tomber sans le savoir dans un monde en pleine guerre.

▲ **Les détachés** :
A l'inverse des contacts, les détachés sont de véritables agents Megas, en mission longue durée sur une planète.
Il s'agit en général de guetter le passage de quelqu'un (pour l'aider ou lui tendre un piège), de protéger une personne (incognito ou en faisant partie de son entourage) ou de surveiller un individu ou un groupe suspect ou susceptible d'entrer en activité.
Ces missions exigent des couvertures très crédibles (fausse généalogie, famille imaginaire ou réelle, ...).

▲ **Les guildiens** :
Les Megas appellent guildiens tous les autres employés du sanctuaire : scribes, cartographes, médecins et infirmières, archivistes, gardiens de la tétrathèque, etc.
Là aussi, des amitiés existent entre agents actifs et guildiens, soit pour services rendus, soit grâce à (ou à cause) des centres d'intérêts communs.
Certains guildiens possèdent donc, de façon peu réglementaire, des collections d'objets venus de tous les univers connus...

1.3.1 L'ORGANISATION DES MEGAS

Au sein de la Guilde, le personnel est en théorie divisé en quatre grandes catégories (appelées Corps).

▲ **Le Corps des Voyageurs** :
Celui des Megas envoyés aux confins du Multivers pour dénouer les 1000 imbroglios et drames qui tissent le continuum.
En bref : les personnages des joueurs.

▲ **Le Corps Technique** :
Comme son nom l'indique, le Corps technique s'occupe de tous les aspects matériels de la Guilde : acquisition, entretien, réparation, etc.
Il a, entre autres, la lourde charge d'entretenir le Sanctuaire mais aussi l'intendance.
On trouve de simples habitants de la planète Norjane (qui ne possèdent pas le double don) dans des services du Corps Technique et certains postes sont pratiquement devenus des charges héréditaires se transmettant de génération en génération ! Rien d'étonnant à cela si l'on sait que la Guilde a une existence de plusieurs milliers d'années (Le fameux Service M fait partie de ce corps).

▲ **Le Corps Scientifique** :
Constitué des Norjans, des Ecosophes et souvent de quelques Conceptech de la Guilde.
Il s'occupe principalement des recherches scientifiques mais pas vraiment des applications pratiques (le Corps Technique est là pour ça).

▲ **Le Corps des Vigilants** :
Surnommés les « Anticorps », les Vigilants forment les unités chargées de la sécurité (interne et externe) du Sanctuaire. C'est un peu le « bras armé » de la Guilde !
En de rares occasions, ils sont envoyés sur certaines missions « Musclées ».

1.3.1.1 HIÉRARCHIE

Chacun de ces quatre grands corps est dirigé par un Major Commandeur, qui « chapeaute » tous les majors de son Corps. Les Majors Commandeurs doivent répondre devant les Vieux du bon fonctionnement des services placés sous leur responsabilité.

1.3.1.2 Le personnel

- **Les Megas** :

On trouve de vrais Megas dans chacun des Corps.
Mais le Corps des Voyageurs regroupe la majorité des authentiques Megas maîtrisant le double don de transit et de transfert.

- **Les auxiliaires** (ou « résidents » ou « Norjanes » ou « la famille »…) :

Dans les trois autres Corps, cette proportion est plus faible et l'on y trouver plus fréquemment des auxiliaires Norjans (ou extra-terrestres de l'AG).
Les enfants issus d'unions comportant un ou deux Mega ne donnent que rarement naissance à une progéniture possédant le double don ; on trouve souvent des familles ayant comporté des Megas par le passé et qui continuent de travailler au Sanctuaire de génération en génération.

- **Les droïds et autres IA** :

A noter que le Corps des Vigilants possède une force de frappe constituée essentiellement de droïds de combat.
Une partie du personnel de La Guilde est également « robotique[1] »

Note du Major Turbop : En pratique, cette organisation se modifie selon les besoins mais il arrive qu'un membre de la guilde demande à changer de poste, par curiosités ou pour sortir de la routine. Parfois, c'est à la suite d'une proposition d'un major ou un vieux (dont les motivations, c'est bien connu, lui appartiennent). Cependant, cette façon de faire, qui peu sembler décousue, permet de toujours avoir un personnel alerte et motivé ; La guilde, des millénaires d'expérience... !

1.3.2 Les grades chez les Megas

Note du Major Thot : *- je viole en permanence la notion de grade pour rester fidèle à l'esprit Mega! Ainsi, la réputation reste prépondérante. Et mes voyageurs ont acquis, de fait, une attitude selon laquelle « peu importe mon grade ou le sien ; par contre, il a une super réputation, cela va être un plaisir de partir en mission avec lui ». {major Thot}*

Voici un résumé des grades officiels au sein du corps des Voyageurs de la guilde de QF1001 traduit du Talid en un des nombreux langages de sol3, « le François » :

- **Stagiaire** (« Niveau 0 ») :
  Théoriquement, ne participe à aucune mission ou alors en étant accompagné d'un AST de niveau Vétéran (au moins).

- **AIC Débutant** (Agent inter continuum « Bleu »).

- **AIC Expérimenté** (Agent inter continuum « Vert »).

- **AIC Vétéran** (Agent inter continuum « Maraudeur »).

- **Opérateur :** Chargé de la formation, de l'entraînement et du suivi d'une seule équipe d'AIC. L'opérateur est un intermédiaire entre AIC et Major ; Avec des responsabilités de formateurs en

1 Des androïdes sont parfois envoyés en mission avec certaines équipes Megas malgré les difficultés dues au Transit. Cela devient possible si ces « IA » font partie d'une équipe agissant uniquement sur des univers parallèles leur permettant de fonctionner.
Leur grosse limitation est leur absence des capacités Mega :
impossible pour eux de faire des Transferts. Pour les Transits, ils sont donc obligés de s'en remettre totalement aux Megas.
Malgré ces contraintes, les capacités physiques et « intellectuelles » de ces androïdes peuvent se révéler vitales lors de certaines missions.

plus. Ce grade intermédiaire évite de couper brutalement les AIC expérimentés du terrain.
L'Operateur n'est pas (ou plus) un « agent de terrain », il s'apparente plutôt à une sorte de « Sergent Entraîneur ». Il reste généralement attaché à ses agents jusqu'à ce qu'ils meurent, disparaissent, deviennent Major.
Il est souvent un Major de terrain qui forme les Voyageurs dans son ou ses domaines de prédilection et qui accompagne les Megas dans certaines missions « encadrées »
Il aura une certaine responsabilité sur cette équipe tant qu'ils ne seront pas AIC Vétérans, qu'ils n'auront pas changé d'équipe, ne seront pas retirés du service actif, et, bien sûr, qu'ils ne seront pas morts.
Quand il reste moins de trois membres dans l'équipe d'un Opérateur, il est censé en former une autre.
Quand une équipe est composée de plus de six membres, ils partent rarement tous pour la même mission, même si cela peut arriver dans certains cas. Seul les meilleurs Opérateurs peuvent se féliciter de maintenir une bonne cohésion dans un groupe de cette taille.

Les fonctions d'un Opérateur cumulent :

- La formation d'une équipe de trois à douze Megas en ce qui concerne le travail de groupe et le « tronc commun » de la formation Mega.
- La formation spécifique dans le cadre des neuf écoles techniques de la Guilde.
- L'encadrement d'équipes lors de missions spécifiques (avec tout ou partie de l'équipe dont il est responsable ou une autre).
- L'organisation de missions prévues à l'avance (ce sont les Majors qui s'occupent des missions urgentes pour lesquelles ils prennent des Megas disponibles un peu partout).

- **Major :** Chargé de la planification des missions pour plusieurs équipes (au plus une douzaine). Il conduit les briefings et les débriefings de toutes les missions placées sous sa responsabilité. Intermédiaire entre les Vieux et les Opérateurs placés sous sa responsabilité.

- **Major Commandeur :** Chargé de la planification des missions de toutes les équipes pour un type ou une catégorie de mission.

- « **Vieux** » (Anciens) :
  Dirige un quartier et s'occupe également de la gestion de la guilde.

- « **Vieux du conseil restreint** » (Anciens du conseil restreint) :
  24 vieux élus démocratiquement, remplaçables tous les 6 ans, définissent les lignes à suivre au sein de la guilde.

- « **Vieux suprême** » (Ancien suprême) :
  Chef spirituel de la guilde, élu parmi les 24 du conseil restreint.

Les maîtres de la Guilde, que l'on appelle les Vieux, ne sont pas tous si vieux que ça. Selon leurs personnalités, ils consacrent leur temps à réfléchir sur les actions nécessaires et les missions à venir ou au contraire partent sur le terrain.

1.4 Les guildes parallèles ?

Il a existé jusqu'à 73 univers parallèles possédant « leur » Norjane, où était installée « leur » Guilde des Megas. Il en reste douze.

Les scissions ont eu lieu voici longtemps déjà et l'histoire de ces Norjanes fut moins heureuse que celle de QF1-0001, la plupart ayant été détruites à la fin de la première AG ou surtout pendant « l'éclipse des soleils ». Toutes les Guildes de Megas locales se sont jointes à la « nôtre », certaines depuis à peine quelques siècles.

A l'inverse, QF1-2054, qui fut le carrefour de multiples brèches dans les deux siècles passés, s'est révélée porteur de Megas latents et la Guilde y a créé une antenne, sur la Norjane locale, qui n'est qu'une planète de 5ème ordre dans le « Réseau des Trois Princes », un empire galactique sans commune mesure avec l'AG.
Cette antenne est en passe de devenir pour le « Réseau » un véritable pouvoir parallèle, à la fois moteur de l'expansion spatiale et contre-pouvoir discret.

Pour l'existence d'autres Guildes... Il est très probable que l'on n'a pas encore découvert toutes les Guildes de Megas !

1.5 Les planètes Megas

Il existe quatre sortes de « planètes Megas », c'est-à-dire où les Megas sont présents de façon ouverte et en grand nombre : Norjane, les base de formation général, certaines base de formation spécifiques et les villégiatures.

1.5.1 Norjane

Norjane, nous l'avons vu, est la planète mère de la Guilde des Megas. Les habitants non-Megas de Norjane connaissent l'existence de la Guilde ; comment pourraient-ils ignorer l'immense pyramide du sanctuaire. Mais en fait, la base des Megas pourrait aussi bien être sur l'une des deux lunes, (Sihilook-ehid-Schoon ou Maheen-ijh-Schoon) car elle est aussi gardée qu'un terrain militaire, possède son propre astroport privé et vie en relative autarcie.
Norjane a perdu son image de pionnière de la première AG qui perdurait encore un peu. Du coup, elle s'est repliée sur elle-même, drapée dans sa dignité un peu aigrie, surtout depuis que la Guilde des Megas est devenue plus discrète.
Peu commerçante, la planète « vit de ses rentes ».

1.5.2 Les Bases d'entraînement Megas et leurs planètes

Bien qu'il n'y ait pas à proprement parler de métiers parmi les Megas, les recrues suivent un enseignement de base sur Norjane, entrecoupé de séjours dans des centres d'entraînement plus spécialisés en fonction des goûts et talents de chacun, appelés écoles.
Le rattachement à une école reflète la personnalité du Mega.
Il peut y avoir plusieurs écoles sur une même planète et une école peut avoir des annexes sur des planètes différentes.

Les locaux des écoles de spécialisation Megas peuvent ressembler à n'importe quoi :
Durant une période, il y a un siècle, celle des Rangers a été un village de peaux de bêtes tendues sur des troncs de bouleau.
L'instructeur se nommait d'ailleurs Ours-des-Lacs.
Mais avant la spécialisation, les nouvelles recrues reçoivent leur entraînement de base dans des centres qui gardent une forte coloration « armée », essentiellement due à la présence des salles de tir.
Même si les bâtiments sont en bois, disséminés dans des parcs agréables, leur proximité et l'ergonomie de leur agencement répondent à un souci d'efficacité militaire.
Ce n'est pas la FRAG mais au mieux un genre de colonie de vacances.
Pas de dortoirs mais des chambres de trois ou quatre.
Les bâtiments de ces bases ne sont que rarement repeints ou rénovés, arriver dans des locaux où l'on ressent le passage de générations de Megas est rassurant pour la plupart des nouveaux arrivants.
Ce guide s'adressant à des Megas en service, je peux maintenant vous révéler que certains de vos équipiers de chambre étaient en fait des taupes, chargées de sonder la personnalité de chacun.
Il n'est pas question de donner un entraînement Mega complet à des individus foncièrement misanthropes ou dangereux !

La plupart des Megas associent leur séjour dans leur première base à la découverte, à la fois des milliers de mondes de l'AG et de leur capacités.
Et ils en retirent souvent une nostalgie qui les suit tout au long de leur carrière.

1.5.3 Quelques base d'entraînement général

Ce sont des bases d'entraînement où des recrues terriennes ont le plus de chances de se retrouver.

▲ Ophicy IV
La base de Léhoghiest située sur une île montagneuse toute en longueur (environ 150 km, sur 25 de large) habitée par des pêcheurs, tous au courant de l'activité de leurs voisins. Le climat est tropical mais la base, installée à 1.200 m d'altitude, est bâtie au milieu des sapins. Elle est d'ailleurs entièrement en bois avec 10 bâtiments de deux étages. Il s'y trouve cinq points de transit et six en d'autres endroits de l'île.
Les Megas ont aussi la charge de surveiller l'île afin d'y empêcher l'installation de truands venus de Mogh (voir « hauts lieux de l'AG »). Oasis de fraîcheur par rapport au reste de l'île, il y règne une ambiance bon enfant, avec quelques tensions lors d'interventions réelles contre les intrus de Mogh.

▲ Canibus II
Loin de Garanxice, dans une zone isolée et sauvage de Canibus II, la base des marais Safran a réinvesti les locaux abandonnés d'une mission scientifique. Dans un décor semblable à la Floride et tout aussi infesté d'insectes, un bâtiment unique émerge de la mangrove, semblable à la tourelle torturée d'un porte-avions. Les bras de rivières environnants regorgent de créatures amphibies redoutables. Trois points de Transit seulement sur la base mais huit sur le reste de la planète, semblable à la Terre et semée de ruines anciennes reconquises par la végétation et la faune.
Ambiance assez militaire et climat stressant pour les humains qui convient bien mieux aux Ganymédiens, majoritaires.

▲ Romus & Remulus VI
La quatrième planète orbitant autour de ces étoiles jumelles se nomme depuis des millénaires Novaroma. Ses premiers habitants ont été des Romains lâchés là après avoir été kidnappés (illégalement) sur Terre vers -80 de notre ère par des « contrebandiers », sur ordre de Phogèze-II, empereur d'un monde de NT1 (Baolor II) aux vues expansionnistes qui voulait les intégrer discrètement à ses propres armées. L'affaire a été éventée alors que les Romains se trouvaient encore à l'entraînement sur ce monde anonyme, attendant d'être expédiés sur Baolor. Comme il n'était peuplé que d'animaux sauvages et qu'il n'était pas question de ramener les malheureux sur Terre, on les a laissés là. Les Romains (auxquels se mêlaient des Grecs, des Abyssins noirs et quelques individus indéterminés) ont pensé avoir été le jouet des dieux. Ils ont bâti Novaroma, puis d'autres villes et républiques au cours des siècles et occupent aujourd'hui toutes les côtes d'un continent semblable à l'Australie.

▲ Calara
La base Mega Calara est située sur un autre continent totalement sauvage, équivalent à notre Afrique. C'est un vaste village de bâtiments en pierre et bois, adossé à un rocher façon pain de sucre, à la lisière de la jungle et face à une vaste baie. L'ambiance y est plus sportive que dans les autres bases, avec un plus grand esprit d'équipe. Les Terriens y sont minoritaires, perdus au milieu d'une majorité de talsanites divers et de beaucoup de Norjans. Les Megas qui y reçoivent l'entraînement de base puis choisissent une spécialisation de patrouilleur ne sont pas dépaysés puisqu'ils sont envoyés à Cabra à vingt kilomètres de là. Une fois au point, ils vont parfaire leur entraînement en s'intégrant pour quelque temps à la vie novaromanienne, participant à l'activité politique intense et parfois aux guerres qui agitent les diverses républiques et les empires locaux.
C'est un des rares cas où les Megas apportent leur soutien à un camp précis, celui de la république d'Oceania, plus petite que les autres mais qui maintient l'équilibre des pouvoirs.

1.5.4 Les écoles techniques de la guilde

Les megas ne sont pas tous formés dans le même moule car c'est l'éclectisme qui a permis à la guilde de survivre depuis des millénaire.
Un des secrets de sa longévité, c'est de fournir à ses membres des formations variées selon leurs affinités.
Voici quelques précisions sur les 11 centres de formation principaux de la guilde :

- ***Astro / Argos / Naute*** *:* Pilotage des engins spatiaux et des véhicules en général et aussi... techniques de survie.
  Les Megas tentés par des connaissances approfondies en navigation intergalactique se retrouvent sur Wriss II, une planète massive de gravité 1,4 g, pourvue de cinq lunes et d'une sixième éparpillée en un splendide anneau.
  Un excellent terrain d'entraînement.
  Ancienne colonie minière, Wriss II est tout à fait inhospitalière et inhabitée.
  École de référence : L'Académie des Pilotes Spatiaux de Wriss

Note du Professeur McAllister : Astro qui est un mot en Spacien (Talyd) se dit Argos an Gzej ou bien Naute dans certains coins de l'AG. Le terme Astro est le plus communément employé au sein de la guilde des messagers Galactiques.

- ***Biocyb / MediCyb*** *: Médecin des corps, (L'Empathe étant plutôt le « médecin de l'esprit »). Ils sont formés à soigner aussi bien les humanoïdes Talsanits que les « extra-talsanites ». Ils doivent également maîtriser des connaissances dans les domaines du génie génétique, de la cybernétique et des prothèses, donc à la limite des droïds et être un peu psychologue également, par nécessité.*
  L'école des médecins de la guilde ne ménage pas ses élèves. Sortis d'un bref séjour sur l'idyllique Bahialinde, ils font leurs classes sur les lieux de conflits limités, ceux où l'on n'emploie que de « petites » armes qui ne justifient pas l'intervention de l'AG et de la FRAG. Bahialinde est par ailleurs peuplée de tribus nomades qui prennent grand plaisir à enseigner diverses méthodes de soins surprenantes aux biocybs trop tentés de tout résoudre par un séjour en médibloc.
  École de référence : La Faculté de Médecine de Bahialinde

- ***Conceptec / TechMech / Technicien*** *: Principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins.*
  Pour entraîner ses élèves, l'école des conceptechs monte de véritables entreprises techniques, qui servent de couverture et emploient donc aussi de nombreux non-Megas, ignorant tout des activités de leurs collègues. La dernière en date est la Zan-Tann (ce qui signifie Ligne-lumière), sise sur Archazil, qui conçoit et développe des systèmes cybernétiques afin qu'un vaisseau en triche-lumière puisse revenir sans trop de casse en espace normal si son pilote était soudain incapable de le guider (malaise, accident).
  Les Megas y ont l'occasion de travailler tant sur les micro-interpréteurs que sur l'artillerie lourde des moteurs de vaisseaux.
  École de référence : L'Université de Sciences Appliquées d'Archazil et le Temple des Maîtres du Métal sur Omicron Leporis Bis

- ***Ecosophe / Eco-Savant*** *:*
  Spécialisés dans certaines sciences sociales (anthropologie, histoire, sociologie, etc) autant que dans les sciences de la terre et du vivant (géologie planétaire comparée, planétologie, exo-microbiologie, exo-botanique...) ou les relations interraciales (exo-inter-œcuménisme, Talsanitologie comparée...)
  Les écosophes sont doués pour jongler avec les sciences les plus diverses afin de pouvoir cerner des problèmes globaux.
  Souvent politiciens et/ou rêveurs, la plupart des écosophes de haut niveau connaissent fort bien

l'existence et l'histoire des Megas et les apprentis écosophes de la Guilde font donc leurs études à l'Institut Pjood Kwengsteene, sur Archazil, de façon tout à fait transparente, à ceci près qu'ils ont droit à un petit supplément d'informations « classées » que seuls possèdent leurs maîtres Megas, par exemple sur les origines de Kooreedn-Sa-Hayaalitook la secrète.
École de référence : L'Institut Scientifique Pjood Kwengsteene d'Archazil

- ***Empathe / Psychologue** : Ce sont tous les spécialistes en psychologie au sens large (psychiatre, éducateur, psychologue, etc.)*
  École de référence : L'école de la Pensée et du Langage de Ilman

- ***Fouineur / Investigateur*** : Enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste. Toujours curieux.
  Les détectives de la Guilde doivent pouvoir enquêter dans tous les milieux.
  Même à ceux qui préfèrent l'action, l'Ecole d'Investigation apprend les usages standards de la haute société spacienne, ainsi que ceux de quelques familles incontournables régnant sur de vastes empires.
  Basée sur une des planètes administratives de la Guilde (Trand-Eol VI), l'Ecole emmène ses étudiants en divers lieux, comme Imperia, dernière planète à la mode, où ils peuvent côtoyer des célébrités, sans pour autant surprendre s'ils font des bourdes : Imperia attire forcément des parasites venus frimer (« parasites » qu'on éloigne tout de même sans trop de ménagements : attention à ne pas se griller auprès d'un personnage qu'on rencontrera plus tard).
  École de référence : L'Ecole d'Investigation de Trand-Eol

- ***Median / Polydiplomate*** : Diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur.
  Les futurs diplomates Megas font d'abord un séjour sur Elzahir III, planète-palais de la famille talsanite Elezarion, qui par tradition accueille depuis des générations les amis âgés rencontrés par les Elezarions au cours de leur carrière.
  Une carrière toujours tournée, par vocation, vers la diplomatie ou le service de l'AG.
  Sages, vizirs et anciens médiates (ce qui ne signifie pas forcement vieux...) y coulent des jours calmes, passés à philosopher.
  L'école elle-même est un palais extraordinaire entouré de jardins suspendus.
  Les étudiants font ensuite un séjour, sous leur identité réelle de Mega, sur les principales planètes-forums de l'AG, pour finir par Pergame IV, le palais de l'Immediator (mais pas Tegem III, où, par convention, les Megas n'ont pas de point de Transit).
  École de référence : L'Académie Diplomatique d'Elzahir.

- ***Patrouilleur / Gardien / Tacticien*** : Spécialistes de la sécurité, les Patrouilleurs font plus confiance aux vertus de la tactique qu'à celles de la négociation.
  Les Patrouilleurs sont les seuls agents Mega à recevoir une formation qui s'apparente à celle des commandos. Cependant, si leurs instructeurs sont parfois des anciens de la FRAG, la plupart sont surtout des spécialistes de la sécurité en milieux divers, comme des responsables de la garde de l'Immediator par exemple. Les compétences enseignées aux patrouilleurs englobent les arts martiaux, l'utilisation de l'armement NT6, les armes primitives ou improvisées mais surtout la tactique et la maîtrise de soi ainsi que les techniques de protection de cibles spécifiques. Les patrouilleurs commencent par participer aux divers entraînements des autres écoles avant de finir par un solide apprentissage de méditation zen.
  En effet, les patrouilleurs sont parfois envoyés en mission surarmés, afin de pouvoir faire face à de multiples cas de figure, avec consigne expresse de n'utiliser leur matériel qu'en ultime ressort (et d'empêcher les petits camarades paniqués de les utiliser dans leur dos).
  Durant leur formation, ils sont envoyés pour des missions de sauvetage sur des planètes en plein conflit.
  Attention cependant, on ne les large pas immédiatement en première ligne (les Megas sont rares) mais justement là où les gens ont souffert, afin de voir s'ils effectuent au mieux leur mission, sans se laisser distraire par le désir de venger les victimes qu'ils évacuent ou qu'ils récupèrent.
  École de référence : Le Centre de Formation des Patrouilleurs du Monde de la Mort.

- ***Ranger* / Explorateur** : Spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile (naturel ou artificiel), également un peu combattant sur les bords...
  Quitte à apprendre à tracer le gibier et à construire des ponts de lianes, les Megas ranger sont entraînés quelques temps sur Espiria II, terre de contrastes aux microclimats désespérants, puis partent vers l'une des colonies nouvellement créées.
  En effet, la plupart des vaisseaux de colonisation mandatés par l'AG emportent avec eux un ou deux Megas, qui une fois sur place, créeront très officiellement un point de Transit. Ainsi, l'AG peut être informée immédiatement de l'arrivée à bon port de sa colonie et lui transmettre d'éventuels changements de programme.
  Les colons qui connaissent donc l'existence des Megas et leur capacité de Transit (mais pas de Transfert!) sont ravis de voir débarquer par le tétraèdre local des bras supplémentaires qui vont les aider quelque temps sans rien demander en échange que le lit et le couvert...
  L'entraînement durant des mois, les rangers gardent d'ailleurs souvent des liens avec leurs amis colons.
  École de référence : Le Centre de Formation des Rangers d'Espiria II.

- ***Sensit* / Artiste :** Spécialiste des expressions et techniques artistiques.
  Il peut être plutôt « technique », axé sur les matériels ou l'érudition ou « expressif », un esprit sans cesse en création, à la recherche de formes d'art variées.
  L'école Sensit est mobile, elle préfère habituer les jeunes recrues au mouvement et, par là, les sensibiliser au renouvellement artistique à travers l'Assemblée Galactique. Toutefois, une antenne permanente est maintenue sur Garanxice, la Citée des Artistes, qui entreprend de rayonner sur l'ensemble de l'AG.
  École de référence : L'institue de la Pose sur Garanxice

- ***Norjan / Théoriciens du Continuum*** :
  Théoricien et expérimentateur des lois physiques de l'inter continuum mais aussi des psy, de la magie, du Transfert et du Transit, savant froid ou fou ou allumé, parfois téméraire, souvent spécialistes dans les sciences « dures » (mathématiques, chimie, physique, etc), les Norjans sont doués pour jongler avec les concepts les plus abstraits.
  La plupart sont incorporés dans de vastes programmes de recherches, financés par la Guilde (voire cofinancés par la Guilde sous couvert de COMEGA et par l'A.G.).
  Mais quelquefois, ils sont incapables de percevoir correctement les aspects pratiques (ou dangereux) de leurs découvertes et leur participation à certaines misions est d'autant plus délicate qu'ils ont souvent un certain âge et une influence importante au sein de la Guilde...
  C'est une spécialité à part, le Norjan n'est pas considéré comme un « agent » de la Guilde des Megas et ne part pas en mission.
  Sauf sur conseil du MJ, les joueurs éviteront ce choix.
  École de référence : Laboratoire de Continuum III, situé sur un monde pendule.

1.5.5 Les villégiatures

Les Megas ont besoin de vacances entre les missions. Ils ont le choix pour cela entre diverses options :

- Revenir sur une planète où ils ont des amis (dans la mesure où ils respectent le Code des Planètes).
- Partir pour l'une des « lointaines », planètes connues des seuls Megas.
- Séjourner sur une planète de villégiature où existent toutes les formules de vacances selon les goûts des habitants de l'AG.

Cette dernière formule présente un avantage et un inconvénient : d'un coté, les agents de la Guilde se mêlent à toutes sortes de touristes, ce qui est plus dépaysant que de rester entre Megas à se raconter des histoires de Megas, avec la possibilité de rencontrer, selon la notoriété de la planète et son style de distraction, des personnages hauts en couleurs : starlettes d'holospectacle, bande de pilotes fêtant une victoire, vieux colonel de la Garde Galactique entouré de jeunes admiratrices...

Le revers de la médaille, c'est que l'activité des Megas devant rester secrète, ils sont constamment obligés d'endosser une personnalité d'emprunt et de surveiller leurs propos

- **Les lointaines :**

  Aux confins de l'univers s'épanouissent des planètes très habitables, mais ignorées.

  Trop loin pour les vaisseaux les plus performants, elles ont été colonisées puis oubliées, parfois depuis l'ère de la première AG A demi enseveli dans une jungle dense, au fond d'un abri à peine détérioré, au milieu d'une plaine désertique subsiste parfois un témoignage du passage des hommes : un tétraèdre Mega... dont les agents se donnent parfois les coordonnées afin de s'y retrouver loin de toute influence de l'Assemblée Galactique.

  Des Megas désactivés y élisent domicile, bricolant leur bicoque avec le peu de matériel qu'ils ont pu amener « à la main » en se transitant là, vivant de chasse et de pêche.

  D'autres ne font qu'y passer pour le plaisir d'un monde encore sauvage ou pour celui de la chasse aux vestiges du passé.

  Petit à petit se créent des villages, des « auberges-clubs », réunissant des cercles d'amis, des commerçants ou des ateliers artisanaux.

  C'est le cas de quatre planètes qu'on surnomme « les lointaines » :

  - *Pémeric* (du nom de son premier habitant),
  - *Fleur de venin*, d'une grande beauté masquée par un soleil pourpre qui la teinte de façon théâtrale et monochrome,
  - *Labyrinthys*, caillou de plateaux desséchés battus par les vents mais craquelée de failles et de ravins ou s'ébroue une vie tropicale, luxuriante et enivrante quoiqu'un peu claustrophobe,
  - *Calmemer,* essentiellement aquatique et parsemée d'îles de petites tailles, jardin d'hiver dont seule la zone tropicale est assez chaude pour être habitée et où la vie est essentiellement végétale, les seuls animaux étant quelques rares insectes et poissons.

- **La Tortue :**

  Aux quatre havres précédents, il faut ajouter un cinquième, le plus secret puisque les premiers Megas qui y churent y furent portés par un habitant des plans extérieurs et que jamais aucune race de l'univers connu n'y a mis le pied : Calassiavolphe, rebaptisée La Tortue par des Megas terriens il y a quelques siècles, surnom qui lui est resté.

  La Tortue ressemble effectivement beaucoup à la Terre d'il y a vingt ou trente mille ans et les paysages y sont tout aussi variés.

  Le seul accès est un point de Transit unique, créé par les premiers arrivants.

  Comme sur les autres lointaines, des générations de Megas retirés des activités y constituent une population locale bigarrée.

Sur les lointaines où se sont établies des colonies de Megas, l'émergence récente des renégats à contraint les habitants à fortifier la sortie du tétraèdre de Transit. Celui-ci est désormais au fond d'une fosse profonde. Pour en sortir, le nouvel arrivant doit escalader une haute échelle, appuyée non pas sur le bord du trou, mais sur une plateforme située quinze mètres plus haut. Sur la plateforme, une guérite de pierre permet



de surveiller la fosse à l'abri de tout tir, même de fusil à plasma et de renverser l'échelle. L'accès à la guérite se fait par un escalier de pierre et un couloir abrité. Les visiteurs, eux, doivent grimper l'échelle, passer le long de la guérite sur une plateforme exposée et redescendre l'escalier, toujours sans protection. Sans être imprenable, ce système à jusqu'à présent découragé les agressions de renégats qui avaient commencé à s'en prendre à ces lieux de repos des Megas.

- **Points de chute locaux** :
  Sur toute planète portant des points de Transit, la formule standard consiste en un point situé dans un lieu civilisé, dissimulé chez un « contact », le point A, accompagné d'un autre point situé lui dans une région vivable mais peu hospitalière (petite plaine de haute montagne par exemple), le point B.
  Les points de Transit ne sont pas les seuls « terrains Megas » que les agents de la guilde peuvent rencontrer: lorsqu'un problème impose une présence de longue durée ou que la planète se révèle riche en Megas latents, la Guilde prend la peine d'installer, comme sur Terre, une ou plusieurs bases, avec leurs activités de couverture, auprès desquelles les Megas peuvent trouver une assistance dans certains cas. Ces bases restent relativement rares.

1.5.6 Les bases de formation des 5 écoles psy

En général, les écoles psy de la guilde sont plus individualistes que les écoles de formation technique ; Cependant, certaines voies s'organisent parfois en institution comme pour la voie de l'avantage et ses centres de formation intensive (les casernes) ou la voie de la volonté et ses monastères.
La plupart du temps, les maîtres des voies se fondent dans le continuum avec leurs élèves, sans chercher à former des centres de formation spécifiquement destinés aux Megas.
Mais ils se réunissent de temps en temps :

- La voie de l'invisible cultive une ancienne tradition consistant à échanger des histoires collectées au quatre coins du continuum.
- La voie de l'avantage organise des « jeux olympiques » et des rencontres stratégiques à base de wargames et jeux de réalité virtuelle.
- La grande voie interne se rassemble en colloques hermétiques dans des univers souvent instables avec cohérence faible.
- La voie de la volonté organise des grandes messes souvent mystiques et parfois oniriques.
- Les adeptes de la grande voie physique organisent des expéditions dans des lieux insolites.

1.6 Norjane en détail

Mais que fait un Messager Galactique entre deux missions héroïques ? Il médite sur sa dernière aventure et en tire les leçons : il travaille certains exercices physiques, enrichit ses connaissances de tel ou tel aspect de l'univers, à travers les points de mission qui permettent d'augmenter certains scores. La curiosité du Mega le pousse ainsi, tôt ou tard, à consulter les documents sur Norjane, la planète d'origine de la Guilde des Messagers Galactiques et son fameux Sanctuaire...
Dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne, existe une région où naissent de nouvelles étoiles. Cette région, surnommée La Transparente par les étoiliers, abrite la planète-mère de la Guilde des Megas : Norjane.

Nom : Norjane
Localisation : Dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne (5000 AL de sol III)
Diamètre : 31 265 km
Circonférence à l'Équateur : 98 224 km
Gravité : 1,2 g
Jour sidéral : 47 h
Axe : 4°20' sur le plan orbital
Océans : 60% de la surface

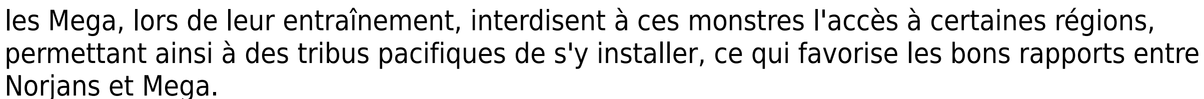
Atmosphère : Type T (azote-oxygène).
L'abondance d'oxygène entraîne chez les Terriens une légère euphorie, ce qui peut expliquer leur réussite (extravagante) à certains tests, notamment physiques.
Faune et fore : Norjane est une très vieille planète dont les continents se sont séparés tardivement. On y retrouve donc les mêmes espèces partout, plus quelques-unes propre à chaque continent.
OS : 4
NT : 6

1.6.1 Organisation sociale

Norjane, planète d'origine du premier Messager, n'a guère évolué depuis la chute de la seconde assemblée galactique et son avance technologique a été largement rattrapée par une bonne partie des autres mondes de l'AG.
Dans son histoire, après quelques siècles de Niveau Technologique 2 ou 3, Norjane est lentement revenue au NT1, développant, en revanche, un code de comportement social autrement plus sophistiqué et complexe que celui du Japon ancien. Heureusement pour les Mega visitant la planète, leur statut d'étrangers les dispense de respecter une partie des usages les plus complexes.
Norjane est donc resté longtemps une planète de type médiéval (type 1) tout en ayant, malgré tout, intégré quelques éléments de type 2, voire de type 3. Malgré une technologie actuelle de niveau 6, elle garde un certain cachet archaïque (notamment dans l'aspect de sa technologie qui fut à l'origine, rappelons le, de la première AG). On peut y visiter notamment le musée spatial qui recèle quelques uns des premier modèles de vaisseaux interplanétaires, ceux qui ont inspirés bon nombre de civilisations découverte lors de la première AG.
Actuellement, Norjane est beaucoup moins active que lors des deux premières grandes assemblées ; Ses habitants observent les événements et faits divers de l'AG avec quelques intérêts mais guère plus que n'importe quel feuilleton de fiction.

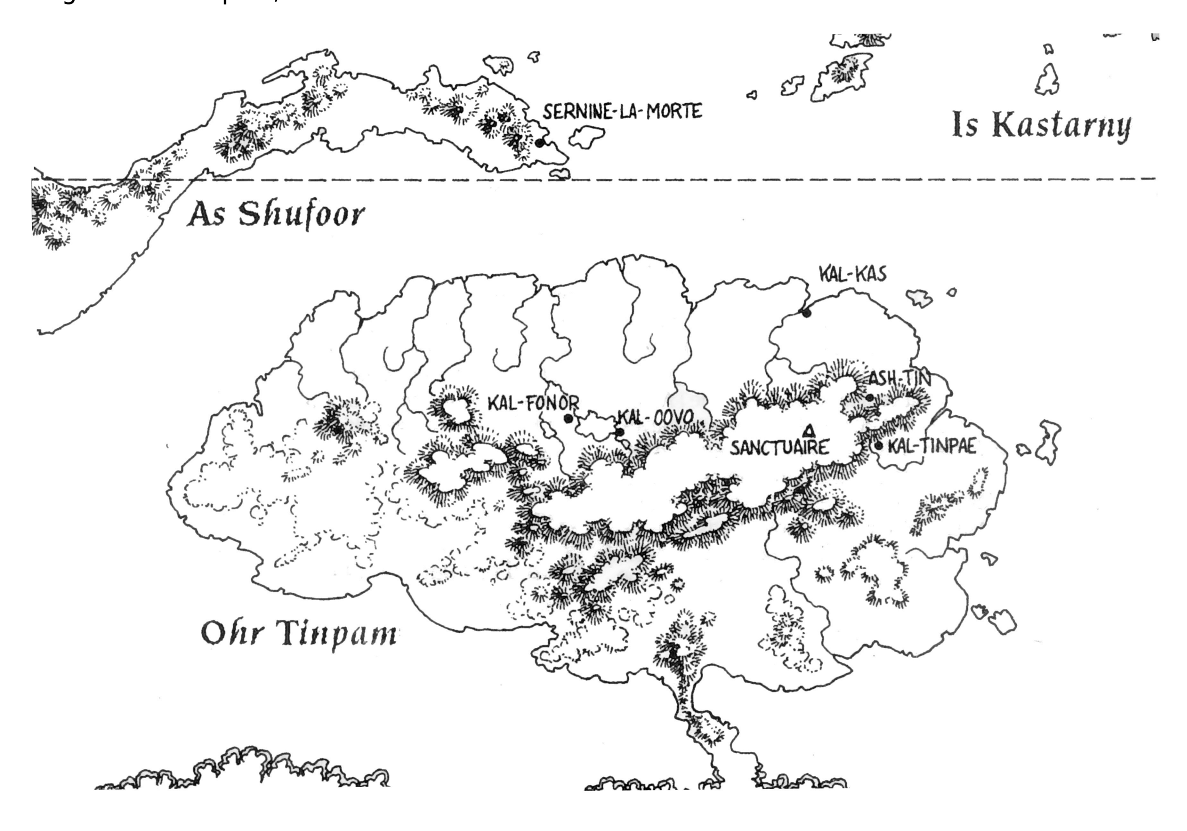
Géographie : la planète se divise en trois continents de dimensions inégales.



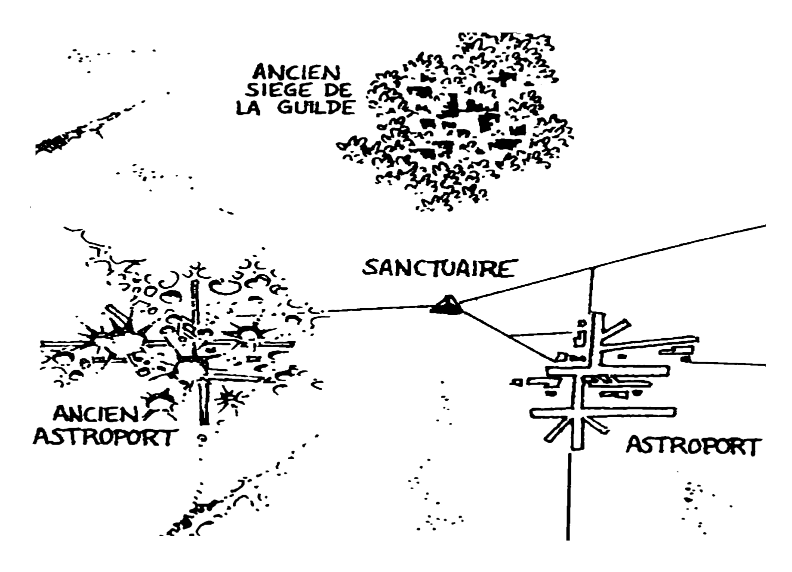
- *As Shufoor,* en forme de pipe à long tuyau tordu, étire ses 105 millions de km² autour de l'équateur.
  Le climat humide et la chaleur y règnent, sauf sur quelques plateaux en altitude et les montagnes.
  Des tribus semi-sauvages cohabitent avec des petits royaumes et des équipes de Mega en train de s'entraîner.
  De fait, le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables et les Mega, lors de leur entraînement, interdisent à ces monstres l'accès à certaines régions, permettant ainsi à des tribus pacifiques de s'y installer, ce qui favorise les bons rapports entre Norjans et Mega.
  
  La partie ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative d'installation de « civilisation » abandonnée : fermes, villages, parfois même petites villes... Mais le tout à l'état de ruines.
- *Is Kastaarny* évoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km²
  En partant d'As Shufoor vers le Nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3 500 km de traversée.
  Son climat tempéré est très apprécié des Mega terriens.
  C'est le continent le plus urbanisé. Hormis sur les plus grandes îles, les problèmes de frontières n'existent pas.
  Chaque île a sa « coloration » particulière en fonction de son dirigeant et de ses notables.
  Certaines îles plus à l'écart sont d'ailleurs régies par les plus curieux des systèmes politiques !

Des lignes régulières de voiliers croisent quelques rescapés de l'époque NT3, des vapeurs fabriqués sur l'île Klabask.
Les plus grandes des îles sont assez autonomes, tandis que les petites sont souvent unies par des interdépendances commerciales. Les régions les plus convoitées possèdent des fortifications diverses ou se mélangent parfois des constructions récentes et des vestiges datant de plusieurs siècles voire de plusieurs millénaires.
Signalons, au milieu du vaste océan qui sépare les deux continents, trois îles (de la taille de la Corse ou de la Sardaigne environ), les Furmes, peuplées, mais sans aucun contact avec le reste de la planète depuis des siècles.
S'il y a eu un jour un tétraèdre de transit sur ces îles, il a été détruit...

- *Ohr Tinpam*, enfin, continent ovoïde bulbeux, s'étend sur 91,8 millions de km, dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire.
Hormis la région Nord du continent, la majeure partir d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne), voire polaire. Elle est couverte par une vaste toundra parcourue par des nomades. Les villes y sont rares.
C'est la que se trouve, perdu au milieu d'un no man's land, l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques, le Sanctuaire.



1.6.2 Le Sanctuaire



Le sanctuaire de Norjane fut très longtemps une vieille bâtisse ne payant pas de mine, dont les rouages secrets se terraient à cent mètres sous une plaine norjane.
Avec l'essor de la Guilde des Megas au cours de la 3ème AG, il fut décidé, il y a maintenant trois mille ans, la construction d'un vaste

centre, à la fois pour les laboratoires de recherche, pour la tétrathèque (qui prenait des proportions vertigineuses) et les divers services de ce qui devenait par force une véritable administration.

Actuellement, le Sanctuaire de la Guilde culmine à 1.600 m d'altitude, sa base étant à hauteur du Plateau des Kosh, à 400 m d'altitude et sa pointe inférieure à -800 m, soit également 1.200 m du niveau du sol du plateau.
Sa construction a duré plusieurs dizaines d'années et ses structures internes s'en ressentent.
Comme pour une cathédrale, les plans ont parfois été modifiés pendant son édification et la raison d'être de certains de ses éléments d'architecture paraît aujourd'hui mystérieuse.
Si le bas de l'édifice est quasiment lisse sur deux cents mètres, le reste des parois est constellé de baies vitrées de tailles diverses et même percé de terrasses à ciel ouvert, « en creux » dans la forme tétraédrique ou en encorbellement, au-dessus du vide.
Ces espaces de détente mêlent l'agrément de jardins de divers styles et la présence massive quoiqu'habilement dissimulée des batteries de défense et des générateurs d'écrans, muets depuis des siècles, qui protègent le Sanctuaire.
De ces terrasses, le regard court à perte de vue sur le haut plateau des Kosh, du nom d'une tribu de guerriers arrivée là voici 15.000 ans, qui pillait de manière très égale et à tour de rôle les royaumes environnants. D'immenses statues usées marquent encore les cinq accès au plateau.
Au nord de l'actuel Sanctuaire, les ruines de l'ancien siège de la Guilde se dissimulent dans une petite forêt, fille des jardins de l'époque retournés à l'état sauvage et surnommée « Bois aux Mousses ». Les bâtiments eux-mêmes, construits avec la même pierre que le palais de l'Immediator, ont bien résisté au temps. Bien que couverts de lichens et de lierres, ces vestiges conservent une aura impressionnante et les vieux y vont parfois pour réfléchir au milieu des fantômes de la Guilde.
A l'Est, l'astroport, distant de dix kilomètres, accueille les astronefs de toutes tailles capables de se poser. Surnommé « le Nid de mouches », c'est une véritable petite ville, envahie d'une nuée de navettes et de barges.
Enfin, à l'Ouest, une autre ruine est, elle, à demi oubliée et abandonnée aux herbes : celle de l'ancien astroport, victime dans un lointain passé d'une attaque dont les traces subsistent sous la forme de profondes crevasses et de mini-montagnes laissées par les armes des assaillants.

Hormis les milliers de Mega visiteurs qui s'y rendent chaque jour, on y recense une population très dense : Humains, Ganymédiens, de nombreux Vilnéens et toute une population d'origine norjane qui vit et travaille au Sanctuaire et ce depuis des générations.

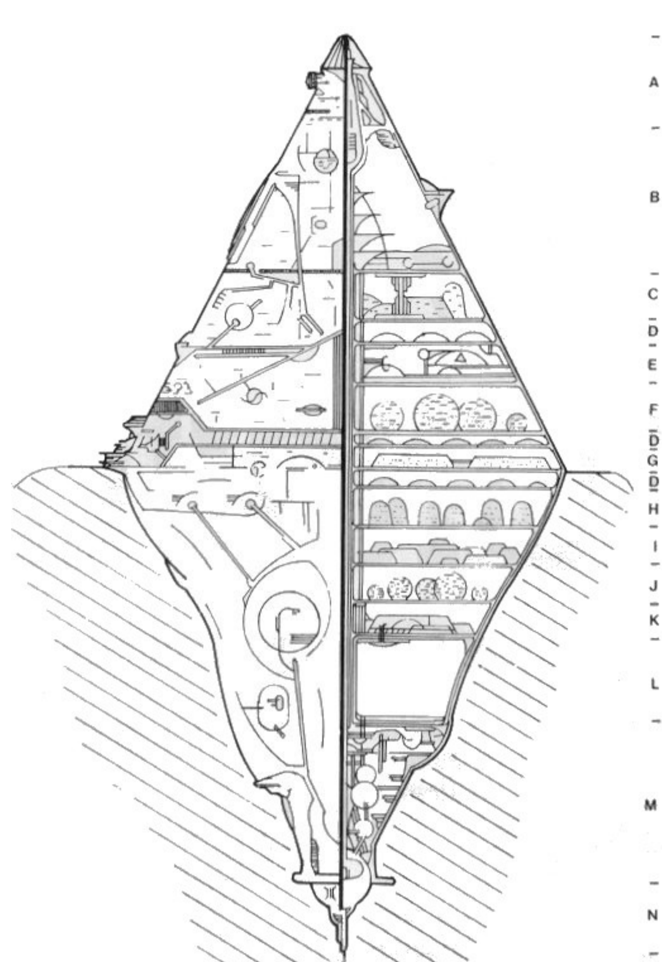
Les fonctions principales du Sanctuaire :

- **L'archivage de l'information :** Depuis de véritables parchemins de l'origine des temps jusqu'aux cristomemos, en passant par les archives tridi et les souvenirs télépathiques engrangés par les Zgounges Migraineux d'Aldébaran, une bonne partie de la mémoire du Cosmos est stockée ici. Rarement sous sa forme originelle pour des questions de place, bien sûr. De nombreux archivistes sont à la disposition des Megas afin de guider leurs recherches dans cette jungle encyclopédique. Les informations sont classées selon leur niveau de secret et certaines ne peuvent être consultées sans autorisation. Notons enfin que les Mega peuvent consulter les archives hors mission, à loisir.
- **La recherche :** Les Megas doivent sans cesse faire face à de nouvelles situations dans les lieux les plus étranges, obligeant les concepteurs d'équipement individuel à inventer sans relâche. A côté de la recherche « pratique », toute une équipe planche sur les théories qui régissent non seulement l'univers, mais les univers parallèles et leurs rapports. Malgré 15 000 ans de travaux, de nombreux mécanismes restent incompréhensibles (sauf peut-être par les Guetteurs, mais allez discuter avec un Guetteur...). On a même vu des théories apparemment radicalement opposées... se voir vérifiées par l'expérience ! Ce qui explique que les chercheurs considèrent leur travail comme un jeu de loterie sophistiquée.
- **La surveillance :** Une équipe de Megas de haut niveau, spécialistes dans cette tache, explore constamment le réseau de communication de l'AG et rassemble des données provenant de multiples sources disséminées à travers le continuum. Ils contactent aussi les Guetteurs pour leur demander de retrouver les individus, Mega ou non, égarés dans des univers parallèles, mais aussi

pour être informés d'anomalies dans la structure même de notre univers ou dans celle des plus « proches » qui pourraient faire basculer la réalité dans un cauchemar sans nom ou même dans le néant. Souvent, ce sont les Guetteurs eux même qui donnent aux Megas les informations qu'ils jugent bon de leur donner.

- **Le commandement :** C'est au Sanctuaire que se retrouvent les têtes pensantes de la Guilde lorsqu'un problème se pose à l'échelle galactique ou du continuum. Les « antennes » de la Guilde sont très autonomes mais les responsables reviennent fréquemment sur Norjane prendre les nouvelles (n'oublions pas que l'information qu'apporte instantanément un Mega qui se transite pourrait prendre des années sinon des siècles pour traverser l'espace sous la forme d'ondes physiques).
- **L'entraînement :** La Guilde possède plusieurs planètes où s'entraînent les Megas, ainsi que des univers parallèles plus ou moins biscornus réservés au même usage ; Toutefois, diverses raisons amènent des Mega à s'entraîner sur place. Par exemple s'ils doivent simultanément faire des recherches dans les archives ou s'entraîner à manipuler un appareil que les laboratoires de recherche n'ont pas terminé la mise au point... En dehors de ces fonctions principales, le Sanctuaire contient, bien sûr, toutes les installations propices à la vie courante de millions d'individus de races et de planètes différentes. Les quartiers résidentiels sont ainsi cloisonnés en secteurs où l'atmosphère est plus propice à telle ou telle race. Ceci va de pair avec la décoration et la taille des logements.

Coupe schématisée du Sanctuaire :



A. Canon à plasma. Tire directement son énergie du centre de Norjane. Puissance colossale. A servi une fois, il y a 12 000 ans.

B. Astroport.

C. Ateliers de montage, entretien, réparation.

D. Culture, élevage (l'élevage est aussi pratiqué à l'extérieur) et aliments de synthèse.

E. Quartier des Mega en mission active.

F. Quartier résidentiel haut, loisirs, visiteurs.

G. Centre de commandement.

H. Centre administratif.

I. Centre de recherche.

J. Quartier résidentiel bas.

K. Sécurité, surveillance.

L. Archives.

M. Générateurs et réserves d'énergie.

N. Capteurs (s'enfoncent jusqu'au noyau de Norjane).

On raconte que dans certaine univers parallèle comme QF1013 le sanctuaire et une gigantesque

structure de 10 Km de côté, pointant donc un sommet à un peut plus de 8000m du sol...

1.6.3 Sweet cabine

Si le personnel du Sanctuaire de Norjane loge sur place, dans des appartements ou dans des villes proches (les péricités), le Mega de terrain y réside dans une cabine similaire à celle d'un bateau, c'est-à-dire très exiguë, avec couchage, bain, rangements dans le moindre recoin et juste assez d'espace pour ne pas souffrir de claustrophobie.
Ce manque de place n'est pas trop gênant dans la mesure où le Mega ne séjourne là que peu de temps : juste avant ou juste après une mission ou durant un entraînement ou un apprentissage particulier qu'il suit dans les locaux de la Guilde.
La cabine est pourvue d'un système holovidéo et d'un accès aux divers ordinateurs et banques de données du Sanctuaire (voir plus haut, « Archives de la Guilde des Megas »)
N'oubliez rien dans votre cabine en la quittant !

1.6.4 R.V. à la cafet'

Les aires de détente du Sanctuaire sont multiples.
Plates-formes-jardins, salles de sports variées et hammams, salles de concert, labyrinthes-à-discussion philosophique (une spécialité ganymédienne), etc.
Mais, les agents venant de tout l'univers, de petits espaces visant à leur faire retrouver un cadre familier sont disséminés dans tous les quartiers de l'immense bâtiment.
Devant l'entrée du département des archives, par exemple, sur une petite place paysagée, une dizaine d'arbres séculaires servent de snack aux Olgrines et à leurs invités.
Depuis l'arrivée des Terriens, les cafés et salons de thé se sont multipliés et un excellent restaurant japonais s'est ouvert, tenu par un ancien Mega ayant débuté comme cuisinier au service de l'empereur Mutsu-Hito, en 1875.
Il existe, à tous les niveaux, des salles de repas que vous autres Terriens vous obstinez à nommer « Cafet' ». Les agents en mission ou en entraînement y mangent gratuitement.
Les autres établissements sont tenus à titre privé, uniquement par d'anciens Megas ou employés du Sanctuaire. Ils pratiquent des tarifs variables, selon leur notoriété...

1.6.5 Le Sanctuaire et les péricités

Les cinq villes les plus proches du Sanctuaire se dressent à cinq cents kilomètres minimum de la base Mega, au pied du Plateau de Kosh, le long des larges rivières qui en descendent...
Elles ont longtemps recelé des points de Transit mais depuis l'apparition des renégats et pour ne pas avoir d'histoires avec leurs autorités, la guilde a détruit ces tétraèdres.
Il faut donc s'y rendre avec un véhicule personnel ou une navette de la Guilde.

- A l'est se trouvent Kal-Tinpae et Ash-Tin, deux villes de petite industrie, qui fournissent une petite partie des objets usuels consommés par le Sanctuaire. Elles vivent très bien la proximité de la base des Megas, qui les fait en partie vivre.
- A l'ouest, Kal-Oovo et Kal-Fonor, avec leurs édifices millénaires, somnolent sur les rives du lac Silladoa. Elles ignorent superbement la présence du Q.G. de la Guilde.
- Enfin, sur la côte nord du continent d'Ohr Tinpam, la très touristique cité de Kal-Kas échange ses visiteurs avec ceux des îles is-Kastarny dans un incessant ballet de voiliers des premiers millénaires, scrupuleusement reconstitués. L'attaque qui a rayé de la carte l'ancien astroport des Megas a fait aussi des victimes et détruits des quartiers entiers, suite à la chute de trois des astronefs agresseurs, descendus par les canons du Sanctuaire. Dans plus de la moitié des commerces de ces villes, une personne en provenance du Sanctuaire (c'est-à-dire tout non-Norjan) sera mal servie ou après les autres.
- Seule cité un peu active du continent, Kal-Kas est totalement neutre à l'égard des Megas, qui sont nombreux à s'y rendre pour rencontrer du monde ; Car alors que l'astroport du Sanctuaire est réservé au trafic de la Guilde, celui de Kal-Kas accueille des milliers de touristes. C'est le rendez-vous idéal pour un Mega qui reçoit la visite d'un ami non-Mega et nombre de messagers

galactiques y possèdent un petit appartement dans le centre, une villa dans la banlieue côtière ou encore sur l'une des centaines d'îles d'Is-Kastarny.

Les troquets du coin

Un peu d'air

Les Megas qui passent beaucoup de temps en entraînement finissent par se sentir oppressés dans leur cabine et vont régulièrement faire un tour, soit à Kal-Kas, pour s'y changer les idées en regardant défiler une foule hétéroclite, soit à KalTinpae, pour justement fuir cette foule de touristes de passage et plutôt retrouver des amis kaltinpaéens, histoire de faire une partie d'arranka ou de billard (récemment introduit).

Rencontres avec d'anciens Megas (missions officieuses)

C'est aussi dans ces deux villes que les anciens Megas retirés qui ont besoin de l'aide ou de l'avis d'agents en service viennent recruter ou rencontrer leurs collègues (sauf lorsque les commanditaires préfèrent observer un moment ceux à qui ils veulent confier une mission, auquel cas ils choisissent plutôt leurs recrues sur les planètes de villégiature où quelques jours d'examens leur permettent d'en juger la personnalité).

Une ville sans Megas !

Ou presque...

Sur As-Shufoor existe une ville étrange, Sernine-la-morte.
Cette ancienne cité royale, couverte de palais et de jardins, était en ruine depuis des millénaires.
Puis est survenue la terrible éruption du volcan She-Ando, voici deux siècles, qui a transformé six petites vallées situées à cent kilomètres de là en déserts de lave.
Les rescapés ont alors investi les murs de l'antique Sernine.
Seuls les bâtiments les mieux conservés ont été réaménagés et des villages se sont ainsi créés, îlots de confort au milieu des gravats irrécupérables.
Les habitants vivent de petites cultures, soigneusement entretenues au pied de statues millénaires érodées et de la chasse des centaines de races animales qui peuplent les ruines.
Leurs auberges, réputées, attirent des visiteurs de toute la planète, surtout des marginaux et des artistes.
Il faut environ trois heures pour faire le trajet depuis le Sanctuaire avec un convertible T/M/A de type Tsukudarii.
On se rend surtout à Sernine pour trouver un moment de solitude.
Aussi, une coutume veut que les Megas qui s'y rencontrent fassent mine de ne pas se reconnaître et s'ignorent, sauf en cas de pépin.

1.6.6 La défense du Sanctuaire

Dans le passé, le Sanctuaire possédait des moyens de défense très conséquents, ce qui a pu inciter une des quelconques forces belliqueuses du moment à éprouver sa résistance. Cet affichage de puissance était parfois considéré comme une provocation, une menace stratégique ou encore comme une indication de quelque chose de valeur à protéger et donc à piller.
La Guilde a fait l’expérience d’une visibilité trop grande au sein de la première et de la seconde AG ce qui, sur une longue période, finit fatalement par aboutir à des actions militaires d’envergure contre le Sanctuaire, comme peuvent en témoigner les ruines de l’ancien quartier général de la Guilde ou les cratères de l’ancien astroport.
C’est pour cela que la Guilde a fini par opter pour une « défense en profondeur » !
Actuellement, le Sanctuaire est protégé à plusieurs niveaux par :

COMEGA

COMEGA est une société qui sert de vitrine officielle au sein de l’Assemblée Galactique de QF10001.
Un grand nombre d’interactions entre la Guilde et les entités AG se font par l'intermédiaire de COMEGA. C’est un bureau d’études scientifiques et une société commerciale implantée un peu

partout dans L' AG.
Le terme de COMEGA désigne, au sein de la population Norjane (excusez-nous ce terme, mais les traductions Talyd-Français sont relativement laxistes) et de l'« univers informé » (les planètes membres de l'AG), une sorte de laboratoire scientifique (spécialement mystérieux pour les habitants d'Ohr-Tinpam) ayant apparemment des contacts soit avec le gouvernement Norjan, soit avec l'AG.
Certains affirment qu'il s'agirait d'un département de la FRAG.
Une partie de COMEGA est cependant véritablement constituée de plusieurs centres de recherche à la pointe de la technologie. Ils comportent seulement des niveaux d'accréditations spéciaux qui permettent d'accéder à des sections mieux gardées que les autres, ce qui vaut à COMEGA de nombreuses affabulations concernant la soi-disant découverte d'une « énergie suprême », puissante, inépuisable et d'origine psychique, dit-on, qui nous projetterait de plain-pied dans le NT7. Je vous vois sourire, mais qu'en savez-vous ? Rares sont les « fourmis » vivant à COMEGA pouvant affirmer quoi que ce soit à ce propos. Rien n'est certain dans ce dédale de couloirs, de zones interdites, de quartiers protégés, de sas d'accès... Tout cela paraissant converger vers les sous-sols. La suspicion est facile, d'autant plus qu'une bonne partie des employés de COMEGA ne font pas partie de la Guilde des Megas et n'ont donc pas accès aux quartiers mystérieux...
Beaucoup des couvertures de Megas en mission sont établies par l'intermédiaire de COMEGA.

« A mais c'est pas nous qu'on s'en occupe, on est rien qu'une petite société de commerce faible et non violente » (« Croukbaglag » Médian ambassadeur du Sanctuaire au conseille planétaire de Norjane)

La planète Norjane
D'un point de vue spatial, militaire, douanier et policier, Norjane ne laissera pas une force étrangère pénétrer dans son espace sans opposer une résistance plus que symbolique. La Guilde a donné un coup de pouce pour que la planète à l'origine des premières AG se dote d'un système de défense efficace.

Les « stratèges »
Ce sont les défenseurs du Sanctuaire; ils sont équipés et formés pour repousser la plupart des attaques de faible envergure qui pourraient survenir aux environs du Sanctuaire.
Leurs droïds (qui servent la plupart du temps à organiser des wargames géants pour occuper les stratèges et les autres amateurs) sont très fiables et leurs programmes, qui n'ont pas que des fonctions destructrices, sont le fruit d'une expérience millénaire...
Il est à noter que les stratèges sont parfois amenés avec leurs droïds dans certaines missions préparées à l'avance (ce qui est relativement rare par rapport au nombre de missions effectuées par la Guilde).

Le repli stratégique
Le nombres de points de Transit dans le Sanctuaire a beaucoup augmenté alors que la plupart semblent ne jamais servir. La raison en est simple : ils servent de point d'évacuation en cas de danger imminent.
La Guilde est ainsi capable en quelques heures d'évacuer son personnel hors de portée des principales menaces.
De plus, les archives électroniques/cristallines seraient, dans une telle hypothèse, détruites en quelques minutes. Quant aux archives que leur nature rend plus difficiles à protéger, on constate curieusement que les archivistes mettent beaucoup de temps à retrouver leur trace quant on adresse une demande à leur sujet (voir « le Sanctuaire de secours » ci-dessous).

Le sanctuaire de secours
Depuis le début de la troisième AG, les Vieux de la Guilde ont décidé de construire un autre Sanctuaire dans un univers parallèle qui ne comporte pas de dimension triche-lumiere et présente donc peu de risques d'invasion spatiale.
Cette « Guilde de secours », mystérieuse pour beaucoup, assure une grande sécurité à la Guilde,

d’autant que son infrastructure (bâtiments, archives, matériel, provisions, tétrathèque, ...) est conçue pour être opérationnelle en quelques heures.

Imaginez une force belliqueuse qui non seulement ne trouverait personne dans le Sanctuaire, mais aussi aurait à ses trousses toute une Guilde prête à surgir pratiquement n’importe où et n’importe quand pour réclamer des comptes. Bonjour l’angoisse ! (Général « Tayu bé hots », stratège de la Guilde)

Après avoir collecté des informations (merci les réseaux d’informateurs, le Transit et le Transfert) sur les pauvres naïfs qui croyaient que ce serait facile, les agresseurs verraient rapidement la foudre s'abattre sur eux ; par ailleurs, les relations entretenues avec l'AG permettraient facilement de solliciter une intervention de la garde galactique ou de la FRAG, en échange des « services rendus ».

La meilleure défense de la Guilde, c’est sa mobilité, même pour le Sanctuaire ! (Général « Tayu bé hots » stratège de la guilde)

Reste le problème de la tétrathèque et de l’infrastructure car sa perte pourrait paralyser la guilde pour une longue période. La solution trouvée est très simple : Dans le sanctuaire « bis » sont entreposés les tétraèdres témoins les plus anciens (ce qui explique parfois les délais pour accéder aux témoins anciens et peu utilisés). Il en est de même pour les archives non informatisables/cristallisables.
Les témoins, lors de la création de nouveaux points de Transit, ne sont plus créés en trois mais en quatre exemplaires, comme le recommande la nouvelle procédure de la Guilde. Cette procédure remonte certainement à la création du Sanctuaire bis.
Certains anciens racontent qu’une première tentative de construction d’un Sanctuaire bis a été effectuée dans un univers de poche créé par les mages de la Guilde mais des problèmes de stabilité de ce micro-univers ont conduit les sages à se rabattre sur une planète presque inhabitée dans un univers parallèle. Certains adeptes de « la grande voie interne » affirment toutefois que cet univers de poche existerait encore. Les couloirs de cette ébauche de Sanctuaire seraient envahis par des créatures de l'inter-continuum et même par les esprits d'anciens Megas...

1.6.7 A propos de l'évolution de Norjane

Paliers d'évolution
Une chose stupéfie le jeune Mega terrien qui étudie l'histoire de Norjane. « Ma planète », pense-t-il avec justesse, a plus évolué en cent ans que Norjane ses douze milles dernières années.
Pourquoi Norjane, civilisée depuis plus de dix-sept mille ans, n'a-t-elle pas atteint un stade de connaissance incommensurablement plus élevé ?
La réponse tient en un mot : « saturation » !
Il semble que l'esprit de toute créature vivante, humaine ou non, ait besoin d'un très long pallier d'assimilation de la technologie et de la vie au sein d'une civilisation interstellaire.
Les Norjans sont à la fin de ce palier. Ils pourraient bientôt recommencer une période d'ascension foudroyante.
Que les dieux nous gardent !

Temps universel
De sa position centrale dans les deux premières AG, Norjane conserve un titre de noblesse : son calendrier est resté la référence du temps universel.
Tous les documents officiels portent ainsi deux dates : celle du lieu où ils ont été faits et celle de Norjane, qui fait référence en cas de litige ou pour les historiens.
Les unités universelles sont :
- Le ***cycle***, qui correspond à une heure norjane (et environ à deux heures terriennes).
- Le ***Metacycle***, qui correspond à une année norjane (légèrement plus courte que l'année terrienne).

Chaque planète de l'AG possède au moins un satellite (ou un module sur un satellite plus gros) qui transmet le temps universel et le temps local à n'importe quelle radiomontre adéquate.
A titre indicatif, la durée du jour sur Norjanne est divisée en douze heures, qui correspondent à 25 heures terriennes.
Six jours constituent une sizaine, six sizaines font un mois et dix mois font une année de 360 jours.
Comme nous, les Norjans ont des années modifiées, mais dans le sens inverse : un jour « saute » tous les trois ans, pour correspondre à l'année solaire.
L'étoile de Norjane se nomme Hoov-alaheen, ce qui signifie en gros « la danseuse de vie ».

Chapitre 2 - La vie d'un Mega

Les Megas auront maintes fois l'occasion de perdre leur santé mentale face aux horreurs rencontrées en mission, sans parler de voir leur esprit se diluer dans les univers les plus inhumains qu'ils risquent de traverser.
Recrutement et entraînement sont donc conçus pour éviter d'effrayer le « Mega latent » repéré par un major, en l'amenant par étapes à se familiariser avec l'idée de l'existence d'autres formes de vie dans l'espace, d'autres civilisations, ainsi que de l'Assemblée galactique, de la Guilde des Megas et du rôle qu'il sera amené à y tenir.

2.1 Le recrutement

Quel que soit l'état de fatigue qui l'accable, même en situation de stress, même dans le plus profond délabrement physique ou moral, il est une chose qu'un Mega ne manque jamais de faire, une chose qui lui est aussi naturelle que de respirer : il cherche d'autres Megas.
Il n'est pas besoin d'être grand psychologue pour en comprendre la raison. Les possesseurs des deux dons sont bien peu nombreux et se sentent seuls.

2.1.1 Repérer les Mega latents

La démarche consiste à repérer des individus amateurs de voyages lointains, des curieux, qui aiment raconter les rêves très précis qu'ils font. L'un des signes est le rêve de colossales baleines dérivant dans un maelström scintillant, faisant songer aux guetteurs. Les Megas latents ont souvent aussi un petit pouvoir psy qui se manifeste de manière incontrôlée. Mais la méthode la plus sûre appartient aux Megas psy possédant le pouvoir de lecture de l'aura, qui leur permet de détecter un Mega latent de manière assez fiable.
Il arrive aussi qu'on sente, lors d'un Transfert, que l'hôte peut être un Mega latent en faisant une tentative de transfert.

Note technique MEGA IV : après avoir consommé 1pV, le Mega peut tenter un jet d'empathie + transfert difficulté moyenne pour savoir si l'individu est un Mega latent ou non.

Dès qu'un Mega découvre un Mega latent, et quels que soient les sentiments personnels qu'il puisse éprouver à son égard, il doit signaler l'individu à un major. Ce dernier est censé se rendre sur place pour évaluer l'individu. Dans la pratique, le Mega est souvent obligé d'agir par lui-même, de mener son poulain sur Norjane, voire de commencer à l'entraîner. Certains Megas messagers, peu aventureux ou lassés du danger, se consacrent même uniquement à cette activité.

2.1.2 Recrutement sur Terre

Durant la première et la seconde AG, la Guilde des Megas recrutait ses agents presque exclusivement sur Norjane.
Aujourd'hui, elle sonde tous les endroits où ses agents peuvent se promener.
La Terre constituant un réservoir prometteur, la Guilde a obtenu depuis plusieurs siècles d'y avoir une base et des prospecteurs, malgré le statut de « planète en développement » de notre monde, donc interdite à tout contact
Si un Mega latent est repéré (les Megas agissant sur Terre les nomment des « candidats »), l'agent fait d'abord une enquête sur le caractère et la moralité du personnage (ce terme de moralité n'ayant pas pour les Megas le sens qu'on lui attribue en général). L'enquête de personnalité permet de déterminer si le Mega latent peut entrer dans les principes de la Guilde (non-intervention, respect de la vie et de la dignité...). La fin de l'enquête se fait souvent par psy-hypnose.
Selon sa personnalité, on présente ensuite au candidat l'existence des Megas de diverses façons :
- soit de façon directe pour les plus ouverts,

- soit en les faisant collaborer sans qu'ils le sachent avec de vrais Megas dans des entreprises qui servent de couverture aux activités terriennes de la Guilde et en leur laissant filtrer les infos petit à petit,
- soit encore en les tirant par la main à travers un point de Transit traînant comme par hasard dans un sous-sol de musée.

Ce procédé est le plus radical pour les esprits trop incrédules, mais présente deux dangers : ce transit est un « transit à risque avec passager » et le choc psychologique peut parfois faire disjoncter les esprits qui refusent ce qu'ils vivent !
Dans le cas du recrutement d'un Mega hyper rationaliste, la démonstration d'objets de techno AG est tolérée et pratiquée.

2.1.3 Pourquoi des Terriens ?

Les membres de la Guilde viennent d'horizons variés : il y a beaucoup de Norjans et autres humanoïdes talsanites, de Ganymédiens et quelques métis kheojjs d'Azzmehoud. Ce n'est que depuis peu (environ trois siècles) que des Megas sont recrutés sur Terre.
Comme on l'a déjà dit ailleurs, les agents terriens, moins pénétrés de la « toute puissance » de l'Assemblée Galactique (une puissance parfois discutable dans les faits) semblent plus doués pour les initiatives « insensées » et les actions « impensables » que leurs homologues galactiques, surtout lorsqu'il est question de faire face à la FRAG.
Si les Megas terriens peuvent être chargés de toutes sortes d'affaires, ils sont prioritaires pour les missions sur Terre, qu'il s'agisse de leur planète d'origine ou de Terres parallèles.

2.1.4 Terre parallèles historiques

Pour les raisons citées ci-dessus, c'est dans votre propre passé que l'on vous enverra le plus souvent (sur des terres parallèles, répétons-le).
Il est conseillé aux Megas d'approfondir leurs connaissances de l'histoire de la Terre.
La bibliothèque de Norjane recèle nombre d'ouvrages, de romans et de films sur ce sujet, je vous recommande aussi de faire un tour aux archives des missions.

Lorsque c'est justifié, nos équipes ramènent des holovidéos de leurs équipées sur des Terres chrono-inférieures. Ce sont des reportages fragmentaires, sans souci de logique ou de montage, mais on peut y puiser des détails instructifs. L'histoire de ces Terres parallèles peut être quasi identique à la nôtre ou s'en éloigner plus ou moins. La connaissance de faits historiques ne doit pas vous aveugler : les choses ne se passent pas toujours comme on s'y attend.

2.1.5 Ambassadeurs de la Terre

Comme d'autres planètes « en cours de développement », la Terre est maintenue dans l'ignorance de l'existence des peuples extraterrestres et de l'Assemblée Galactique.
Parmi les « en développement », elle est même l'une des plus préoccupante.
Alors que des mondes de Niveau Technologique 1 ou 2 ne sont gardés que par quelques satellites et Ecosophes de l'AG (parfois non permanents), la civilisation terrienne donne bien du souci.
Ses antennes tournées vers l'espace peuvent-elles recevoir les signaux radio émis à tort et à travers par les diverses planètes ?
En attendant que les sages de l'AG tranchent, il a fallu installer autour du système solaire une batterie de brouilleurs pour filtrer ces émissions indésirables.
Indésirables aussi, les centaines de petits contrebandiers à la recherche d'objets manufacturés (même de basse ou moyenne technologie), qui souhaiteraient échanger, avec profits, des produits de l'AG contre des marchandises terriennes.
Voilà qui oblige encore des patrouilles de robots ou de Gardes Galactiques à croiser autour du système (avec il faut le dire, une efficacité de 99,9%).
Si l'on ajoute les centaines d'écosophes de haute volée de l'AG qui jouent les taupes sur Terre, il est certain que les médiates du Haut Conseil savent à quoi s'en tenir sur les Terriens.

Les Megas peuvent donc penser que leur attitude ne saurait influencer beaucoup le jugement de l'AG sur l'admission future de la Terre dans la Fédération Galactique, ce en quoi ils se trompent.
Durant leurs missions, ils arriveront peut-être à dissimuler leur appartenance à la Guilde des Megas ; Mais, face à des médiates de haut niveau, des grands voyageurs ou même des tenanciers de bar observateurs, ils pourront difficilement prétendre être originaires de Norjane ou d'une planète talsanite.
Si donc, on vous demande quel est votre monde d'origine et à moins que cela nuise à vos plans, le plus simple est de dire la vérité : la Terre, « Sol 3 ». Or, un Mega en mission côtoie des centaines d'individus. La majorité d'entre eux seront assez bavards pour faire une réputation aux Terriens à travers toutes les galaxies.
Le jour où il sera question pour l'AG d'entrer en contact avec la Terre, la rumeur publique (par l'intermédiaire des délégués des planètes à l'AG) pèsera d'un poids non négligeable.
Notez qu'il existe des colonies de souche terrienne dans l'univers.
Aux époques d'entre deux AG, où les problèmes de surveillance des divers mondes passaient à l'arrière plan, des contacts ont eu lieu et des groupes de Terriens ont été déplacés vers telle ou telle planète. Parfois réduits en esclavage, parfois à cause d'une lubie d'un visiteur extraterrestre, d'une histoire d'amour, de vengeance ou encore parce que les qualités spécifiques d'une ethnie ou d'une tribu étaient requises.
L'origine terrienne de ces peuples a été plus ou moins oubliée depuis, qu'elle soit trop ancienne pour avoir laissé des traces écrites ou que les déracinés aient eux-mêmes décidé de « faire comme tout le monde » et sombré dans un conformisme exacerbé aux mœurs de l'AG. Mais il n'est pas impossible que vous tombiez un jour sur une planète égarée où s'affrontent « depuis toujours » les habitants de Nouvelle Gascogne et les tribus autochtones.

2.1.6 Des news de la Terre

Si les planètes «en développement» se comptent par centaines, celles qui, comme la Terre, sont à l'aube de leur conquête de l'espace ne représentent que quelques dizaines de spécimens. Une partie du public de l'AG, notamment parmi les universitaires (écosophes, historiens, psychologues), s'intéresse à ces mondes en effervescence, parfois même à un seul en particulier.
Il existe donc des magazines et des émissions sur « les planètes en développement » et sur la Terre en particulier. Ces documents sont en général ramenés et commentés par les rares observateurs de l'AG ayant obtenu l'autorisation de se rendre sur « Sol III ». Si un Mega terrien a l'occasion de visionner de telles émissions, il verra assez vite qu'elles se divisent en deux catégories.
Les plus sérieuses, présentant des images récentes, analysant les problèmes de manière intelligente, sont plus spécialement destinées aux étudiants en écosophie et donc parfois un peu dures à suivre.
Notre Mega remarquera d'ailleurs qu'elles sont à l'occasion entachées d'un peu de parti pris : l'observateur de l'AG auteur du reportage est parfois sur Terre depuis longtemps et bien que persuadé de voir les choses de façon impartiale, il finit par être influencé par l'idéologie et la philosophie du lieu où il réside ou du milieu au sein duquel il évolue.
La seconde catégorie vise surtout les spectateurs de l'AG qui veulent croire qu'ils savent tout sur tout. Simplificatrices à l'extrême, ces émissions ne cherchent qu'à faire passer quelques images assez simples pour être comprises de personnes n'ayant pas envie de réfléchir. Leur but étant en même temps de distraire, la rigueur et la véracité de l'information y passent après le spectacle.
Il est donc possible qu'en vous présentant comme terriens, vous tombiez sur un aubergiste fier d'étaler sa culture qui commentera avec admiration le courage de Jeanne d'Arc repoussant les chars allemands hors de Paris. A vous de voir, selon la psychologie de votre interlocuteur, s'il vaut mieux corriger son erreur, ou abonder dans son sens pour ne pas le contrarier.

2.1.7 Entraînement, écoles et premiers contacts extraterrestres

Le premier transit se fait par le recruteur vers une base d'entraînement sur une planète assez semblable à la terre. Le recruteur reste longtemps « parrain » du nouveau Mega.
Le début de l'entraînement consiste en une mise à niveau NT6 et apprentissage de deux langues communes galactiques (le *Talyd* et le *Gzej*). Durant cette phase, le candidat n'est en présence que

de terriens.
Il va ensuite travailler Transfert et Transit avec d'autres Megas, tout en recevant l'entraînement physique et pratique de base commun à tout Mega.
Au cours de cette phase, il commencera à rencontrer des humains non-terriens, puis des humanoïdes de plus en plus divers.
Il apprendra les usages de l'AG, à se fondre dans la foule, à repérer les pièges et trucs habituels des voyageurs de vaisseaux...
Enfin dans une troisième phase, il alternera des séjours et des stages dans le sein de l'école dont il a choisi la spécialité avec la poursuite de son entraînement de base et avec des petites missions d'essai, sur des planètes accueillantes d'abord, puis dans le vaste cosmos.

2.1.8 Ne me quitte pas..

Le plus dur est de convaincre le candidat de quitter les siens.
La prise de contact se fait souvent au moment où le latent assiste à une scène injuste, un accident grave, une intervention totalitariste, qui le rend plus sensible à l'argument « rejoignez les forces de l'équilibre ».
Certains acceptent s'ils peuvent revenir entre les missions. Un emploi dans une société-couverture leur sert alors d'alibi pour disparaître des semaines, tout en touchant un salaire...
D'autres n'ont que peu d'attaches et il leur suffit de confier à une vieille tante qu'ils « travaillent pour le gouvernement ».
D'autres enfin choisissent de se faire passer pour morts, ce qui n'est pas difficile pour ceux qui ne doivent qu'aux prouesses d'un médibloc de s'être sortis d'un incendie, d'un accident d'avion ou un naufrage...
Dans le cas d'un enfant ou d'un adolescent, il faut aussi convaincre les parents, ce qui ne marche pas toujours.
Si les proches sont fiables et discrets, il est parfois payant de les mettre dans le secret ou de leur offrir un bref aller-retour sur une planète Mega...
Face à tous ces problèmes, les recruteurs deviennent des as de psychologie et d'improvisation...

2.1.9 Recrutement de Megas sur les autres planètes

Le recrutement de Megas sur des planètes de l'AG est simplifié par le fait que les candidats n'ignorent rien de l'existence de l'AG. Il faut parfois lutter contre certains préjugés d'individus ayant vaguement entendu parler des Megas de manière négative...
Les Megas ne se recrutent que dans les ethnies Talsanites et chez les Ganymédiens, ce qui laisse supposer des points communs entre les deux races ; mais récemment, des rumeurs circulent dans la Guilde à propos de Cruises et de Folnèdes possédant le double don.

2.1.10 Objets fétiches

Avant de quitter leur planète d'origine, les candidats Mega sont invités à emporter un objet qui leur rappellera leur origine, même après des dizaines d'années passées à sillonner le cosmos et les plans. Un objet donc très personnel.
L'expérience prouve qu'on ne peut jamais prévoir ce qu'ils vont emmener : un couteau suisse, un baladeur avec sa cassette, un ours en peluche, mais aussi un rasoir de coiffeur, un livre, un boulon, une casquette de Mickey, un plan de métro...
Le MJ demandera à ses joueurs de se choisir un objet fétiche, au moment de la création du personnage, dont la seul contrainte est d'être de petite taille puisque le Mega le balade partout avec lui...

2.1.11 Motivations

Les Megas novices sont très motivés par les missions qui leur sont confiées. Puis, petit à petit, l'enthousiasme du début s'émousse et l'agent envoyé risquer sa vie sur des planètes lointaines se

prend à se demander ce qu'il fait là, même s'il sait qu'il s'agit d'une bonne cause.
Mais cette démotivation passagère s'estompe d'elle même, car au fur et à mesure des missions, le Mega sympathise avec des personnages hauts en couleurs, tombe amoureux, est invité entre deux missions chez des gens dont il a sauvé la vie. Et petit à petit, chaque fois qu'un problème se pose dans un coin de l'espace, ce sont des amis qui sont menacés, des gens que l'on connaît, une planète où l'on est passé, où l'on a des souvenirs d'enquête difficile, de sauvetages réalisés dans des conditions cataclysmiques.
Le Mega n'a plus besoin, alors, de se motiver. C'est même lui qui, voyant les actualités, demande au major : « On ne fait rien, là ? Personnellement, je trouve qu'on devrait y aller... »

2.1.12 L'âge des Megas et leur vieillissement

La durée de vie maximale d'un Mega terrien peut s'allonger jusqu'à un âge compris entre 160 et 180 ans, sans symptôme de vieillissement ou presque ; leur âge apparent se stabilise autour de 30 ans. Si lors de lors recrutement il était plus vieux, il garde son âge apparent d'alors (avec la possibilité, si il le souhaite, de le diminuer de 10 à 20 ans) tout en bénéficiant de l'état de forme d'un trentenaire.

(…) à ce propos, je vous propose une petite réflexion sur le vieillissement des populations Talsanites primitives comme celles de Sol III par rapport à celui des membres de l'AG :
Un Talsanit sans assistance NT5 atteint ses pleines capacités physiques aux alentours de 25-30 ans. Disons qu'il est « adulte » à 20 ans (c'est une approximation).
Il perd une grande partie de ses possibilités physiques vers 50- 60 ans... Mettons 60 ans, avant de considérer un Talsanit comme vieux physiquement (là aussi c'est une approximation…).
Cela nous donne une durée de vie « en bon état pour le service actif » de 40 ans !
Et encore, je ne parle pas des périodes d'apprentissage entre 20 et 30 ans, ni des soucis de baisse des capacités de 35 à 60, sinon nous aurions une période de capacité optimale moyenne ridicule de 5 ans…
Sachant qu'un Mega humain peut atteindre 160 ou 180 ans sans quasiment vieillir pour un Mega recruté dans la force de l'âge (disons 35 ans), on passe par rapport à un terrien normal (sans l'intervention de la médecine NT6) de 15 ans à 125 ans, voire 145 ans de service actif sans handicap dû à l'âge. Par contre, psychologiquement… C'est à méditer…
(Note de l'Operator Draz, formateur pour les recrues Talsanites de Sol III)

2.2 Philosophie

Les personnages recrutés par la Guilde des Megas ne vont pas entrer dans une vague organisation paramilitaire mais dans ce qu'on pourrait qualifier d'institution philosophique activiste parallèle à l'Assemblée galactique. Une institution qui fut à l'origine des deux premières AG, mais qui aujourd'hui entoure son action d'un voile de brume et de mystère. Sauf pour les Megas, qui la voient du dedans.

2.2.1 J'ai deux amours, mon pays et...

Recrutés à des âges plus ou moins avancés, les Megas conservent toute leur vie les façons de penser et d'agir de leur milieu d'origine.
Bien sûr, chaque mission leur ouvre un peu plus l'esprit (du moins pour les plus souples), mais le major qui envoie des Terriens en mission doit en tenir compte.

2.2.2 Devises

Durant tout leur entraînement, on rappelle de diverses manières aux apprentis Megas les principes censés régir leurs actes aux cours des missions.
La devise première de la Guilde est « Vie et Dignité » et résume beaucoup de choses. Le Mega est censé respecter la vie autant que faire se peut. Personne, même les affreux tortionnaires, ne doit être tué s'il est possible de faire autrement et les Megas ne sont jamais censés tirer les premiers.

Pour cette raison, l'arme la plus utilisée par les Megas est le paralysant.
Juste derrière le principe de Vie, vient le principe de Dignité, celle des individus. Si elle est bafouée, le Mega est censé intervenir, sauf si cela ruine sa mission (et même alors...). Il est tout à fait exclu qu'un Mega se serve de ses pouvoirs pour acquérir des biens personnels (encore plus pour les voler à son prochain).
Enfin, les Megas comme les autres sont censés respecter le code des planètes, qui interdit l'importation et les démonstrations de matériel technologique sur les planètes où ce matériel n'est pas supposé exister.
Une autre devise que l'on trouve dans certaines écoles : ne te trompe jamais de cible! Il est vrai qu'avec leur pouvoir et les circonstances où ils interviennent, les Megas peuvent faire beaucoup de dégâts s'ils agressent la mauvaise personne.

2.2.3 Réputation

Parmi les Megas, la réputation est plus importante que les grades, les spécialisations ou les talents.
Pour le major, elle détermine si des personnages vont être à même d'assumer une mission vitale qui s'annonce périlleuse et délicate.
Pour le Mega, elle indique si les gens avec qui il va faire équipe sont fiables ou non.
Tout bon major évite de constituer un groupe dont les réputations seraient trop différentes.
Il y est parfois contraint quand il ne dispose que d'un agent de faible réputation mais hyperspécialisé et qui maîtrise à haut niveau un talent qui sera très probablement indispensable en cours de mission.
Ce genre de disparité créé en général une ambiance de rogne après le boulet que l'on doit traîner en attendant que ce soit son heure...
Toutefois, les Megas évitent de trop manifester leur opinion car plus d'une fois, le canard boiteux aux doigts d'or était volontairement placé là, sur ordre d'un vieux, pour tester des agents un peu trop imbus d'eux même.

2.2.4 Habillement et mode de pensée

Durant toute la période des deux premières AG, les Mega portaient divers uniformes d'esthétique mi-guerrière, mi-religieuse (sauf lorsque leur mission l'interdisait).
Cette règle s'est transformée en simple coutume que peu de Megas observent aujourd'hui.
Le pragmatisme est de rigueur : pas question de faire rater une mission en arrivant dans une tenue inadaptée.
Cette tendance a certainement pris sa prépondérance actuelle du fait de l'ouverture du recrutement à tous les mondes.
En effet, lors des deux premières AG, les Megas ne cherchaient des Megas latents que sur leur propre planète, Norjane. Dans la troisième AG, la Guilde s'est faite beaucoup plus discrète dans les affaires du cosmos et de Norjane et, de fait, probablement aussi par l'influence de vieux moins rigides d'esprit que jadis, la proportion de vrais Norjans chez les Megas est devenue négligeable.
Accessoirement, on rencontre encore l'ancien uniforme Mega dans deux circonstances : lors des fêtes traditionnelles des écoles Mega ou de celles données en l'honneur d'un vieux, d'un major et lorsque les Megas sont envoyés dans un milieu sauvage et hostile qui toutefois ne nécessite pas de scaphandre, car finalement cette ancienne « armure souple » s'avère souvent bien pratique.

2.2.5 les voies, les écoles psy de la Guilde

Pour développer leurs capacités, les psys ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental.
Au fil des générations ces techniques sont devenues les Voies, puis les « écoles psy de la Guilde ».
En effet, les pouvoirs psy puisent leur force non pas dans le monde extérieur (comme pour la magie) mais dans l’esprit des psys eux-mêmes. Les voies restent donc une des meilleures façons d'étudier et de renforcer les aptitudes psy d'un Mega.

2.2.5.1 Les origines

Les voies sont le fruit des expérimentations de centaines de Megas psy (ou non) qui ont intégré la Guilde depuis près de 19 siècles.
Longtemps, elles furent le principal système de formation au sein de la Guilde mais après la catastrophe de « l'hiver des étoiles », le recrutement des Megas a commencé à se faire sur d'autres planètes que Norjane ou Omicron-lépori-bis, ce qui entraîna la multiplication du nombre de Megas et l'apparition des formations techniques de la Guilde.
Cependant, les adeptes d'une voie sont encore considérés comme plus fiables et plus stables mentalement. Si seulement leur enseignement était plus aisé...

Ecoutons ce qu'en dit le major DHOM :
(...) Jeunes impétrants de Sol III, pour notre cours d'aujourd'hui, nous allons étudier les cinq voies de la pensée Mega et les neuf écoles de formation technique, qui permettent à tout bon Mega qui se respecte de développer son éthique et ses compétences.
Vous n'êtes pas sans savoir que si chacun d'entre vous sera envoyé dans quelque temps au sein d'une des onze écoles, il est possible que certains ne s'imprègnent jamais vraiment d'une voie et décident même de ne pas suivre l'enseignement d'un Sage.
Je vais donc vous raconter comment historiquement, nous sommes passé d'un système de formation par les cinq voies à un système de formation par onze écoles et où les cinq voies sont devenues optionnelles.
Jusqu'à il y a deux siècles, il eût été impensable d'envoyer en mission un messager galactique qui ne serait pas passé par l'enseignement d'un Sage. Et je vous prie de croire que certains attendaient de longues années avant d'être autorisé à partir en mission. Il faut bien dire que ce n'était pas sans frustrer cruellement certains élèves, notamment certains comme vous en provenance de Sol III, tout à l'impétuosité et à la fougue de leur jeunesse...
En fait, le problème est venu de ce qu'un nombre non négligeable de ces jeunes gens excédés finirent par tout envoyer promener.
Certains Megas, confirmés ou jeunes apprentis, sont même allés jusqu'à fonder une sorte de Guilde parallèle : La « Ligue des Gentlemen Explorateurs », au mode de pensée et d'action bien plus direct que ce que tolérait la Guilde à l'époque.
Bien évidemment, les heurts furent inévitables et dégénérèrent en véritable guérilla entre les deux organisations.
Les ligueurs, les Gentlemen comme ils se faisaient appeler, étaient menés par des hommes rompus à l'art de la guerre, grâce aux conflits qu'ils avaient, semble-t-il, menés chez vous...
Sans camp ni QG fixe, allant de dimension en dimension, ils étaient insaisissables, attaquant puis disparaissant.
La Guilde n'était pas prête à faire face à ce type de comportement hyper agressif et d'une audace folle. Elle fut très sérieusement malmenée et même si les Ligueurs veillaient autant que possible à ne tuer personne, il y eut malheureusement des accidents.
Les mesures anti-renégats, dont je vous parlais lors du précédent cours, n'existaient pas encore.
A la vérité, c'était une première pour la Guilde, qui laissa les Vieux abasourdis. A cela s'ajoutait un manque cruel d'agent de terrains, alors que le nombre de missions croissait sans arrêt.
Un jeune Mega brillant de votre monde, un certain Lafayette, qui a d'ailleurs connu une certaine notoriété chez vous, je crois, proposa une solution étonnante : la création d'écoles techniques.
Celles-ci permettraient de former des spécialistes qui partiraient en mission sous la tutelle d'un agent confirmé et pourraient achever leur formation à l'issue de celle-ci.
En outre, sanctionnée par des diplômes, la formation dispensée était relativement « normée » et permettait de connaître aisément le niveau de chacun, ce qui était plus ardu avec les agents formés uniquement par le système des voies.
Si cette proposition rencontra initialement une certaine hostilité, la situation dans l'inter continuum imposa à la Guilde de faire preuve de réalisme et étonnamment, ce furent les guetteurs qui firent pencher la balance en faveur de cette solution. Il faut dire que pendant toute cette crise, leur attitude fut pour le moins attentiste, ne prenant aucun parti.
Ceux furent encore eux qui demandèrent à ce que l'Américain (eh oui, c'était son surnom, tout le

monde a fini par l'appeler comme ça, avant qu'il ne soit devenu un vieux: quelque chose en rapport avec votre Histoire, il me semble) négocie une trêve avec les Ligueurs. Elle fut conclue sur Sol III. Certains revinrent vers la Guilde, d'autres non. Il fallut bien un siècle et demi pour que cette sécession soit officiellement close.
La leçon fut rude pour la Guilde, mais elle servit, nous permettant de nous doter des premières mesures anti-intrusion dans la salle des transits.
Par ailleurs, on ne sait toujours pas comment les Gentlemen s'y prenaient pour coordonner leurs attaques et leurs mouvements combinés au travers des dimensions. Cela demeure un mystère.
Mais je m'égare...
La création des écoles techniques fut une réussite car elle apporta une bouffée d'oxygène à la Guilde, qui peinait à faire face aux difficultés. Elle permit également à nombre de jeunes apprentis d'en finir avec leur frustration et au contraire de se tourner vers les Sages avec une motivation décuplée.
Bientôt, cela devint une pratique courante et arriva ce qui devait arriver: certaines équipes finirent par partir sans agent confirmé, mais sous la direction de spécialistes expérimentés... et cela ne se passa pas si mal, certaines missions se trouvant même remplies par la mise en œuvre de solutions pour le moins originales, qui n'auraient pas été choisies sous la direction d'agents formés, par définition plus réfléchis.
Désormais, les Megas qui décident de suivre une voie le font par choix personnel.
Il est toutefois vrai que la voix de ceux qui ont suivi l'enseignement d'un Sage semble avoir un peu plus de poids lors des discussions du conseil. Mais ceci est une autre histoire.
Toutefois, on peut regretter que la formation dispensée dans les écoles ne soit parfois que trop sommaire, dans le domaine des pouvoirs de l'esprit notamment. Aussi, je ne saurais trop vous rappeler tout le bénéfice et l'intérêt que vous pourrez avoir à vous entraîner sous la direction d'un Sage ou d'un Maître...
Bien, maintenant que nous avons vu le côté historique, je vais vous parler en détails des écoles et des voies (...)
Extrait de « Mes carnets de Jeunesse » par le Major DHOM

2.2.5.2 L'apprentissage des voies

Il n'est pas nécessaire de posséder des pouvoirs psy pour y accéder. Il y a même eu certains maîtres réputés pour leur perfection dans la voie mais qui ne possédaient aucune capacité psy.

L'enseignement est organisé en écoles, dans lesquelles la relation mentale entre un individu et son univers y est développée dans une forme spécifique.

Traditionnellement, chacune des écoles a développé un ensemble de techniques martiales à mains nues en rapport avec sa doctrine.
Chaque nouvel élève est invité à le pratiquer afin de renforcer son apprentissage dans la voie qu'il a choisie. Selon l'école, la pratique de ces arts martiaux est facultative (grande voie interne) ou obligatoire (voie de l'avantage).
La plupart de ces écoles psy utilisent la relation maître-élève comme technique d'enseignement : le maître est un exemple que ses élèves tentent de suivre.
Souvent, « les maîtres fondateurs » sont considérés comme le symbole, la quintessence de leur voie, même si la réalité historique de ces « symboles » n'est pas toujours clairement avérée.

2.3 Les voies, revue de détail

Les voies actuellement enseignées à la Guilde sont au nombre de cinq :

1. **La voie de l'invisible**
   Perception du mental et modification des apparences.
2. **La voie de l'avantage**
   Perception, compréhension et utilisation des rapports conflictuels dans l'univers.
3. **La grande voie interne**

Perception et manipulation des énergies au delà de la matière.
4. **La voie de la volonté**
Perception, manipulation du mental.
5. **La voie interne physique**
Perception et manipulation des énergies et de la matière.

Les cinq voies sont le reflet des cinq caractéristiques qui déterminent le mental des êtres selon la terminologie de la Guilde.

Ainsi, nous avons :
La voie de l'invisible qui correspond à la caractéristique « **Empathie** »,
La voie de l'avantage qui correspond à la caractéristique « **Décision** »,
La grande voie interne qui correspond à la caractéristique « **Intellect** »,
La voie de la volonté qui correspond à la caractéristique « **Volonté** »,
La voie interne physique qui correspond à la caractéristique « **Mental** ».

2.3.1 LA VOIE DE L'INVISIBLE

- **Maître fondateur :** « Arsilon »
C'est un personnage légendaire dont l'histoire est parfois confondue avec celle de Sounk-Iga-Shmoo. Une chose est sûre, cette voie est une des plus anciennes à avoir été développée.
Esprit facétieux, complexe et subtil, Arsilon renonça à tout ce qu'il avait acquis pour développer sa science, en partie intuitive, des relations humaines ou entre formes vivantes évoluées.
La vie d'Arsilon est décrite comme celle d'un libertaire brillant, une sorte de modèle mythique du gentleman / cambrioleur / joueur / arnaqueur / diplomate avec un soupçon de manipulation.
- **Nombre d'adeptes :**
Les maîtres de cette voie n'ont qu'un ou deux disciples.
- **Organisation :**
La structure des écoles de cette voie est plutôt éclatée.
La hiérarchie informelle des membres de l'invisible est semblable à celle de la Guilde.
- **Entraînement :**
Souvent, les maîtres de l'invisible plongent leur élèves sur des planètes qui connaissent des situations sociales complexes, afin d'éprouver leur adaptabilité sur le terrain.
- **Domaines de prédilection :**
Espionnage, diplomatie.
- **Orientation martiale :**
Feintes, épate...
- **Type de pouvoirs psy enseignés :**
Langage de l'esprit, dissimulation.
- **Description :**
Les adeptes de cette voie sont entraînés pour être à l'aise à peu près dans toutes les sociétés, dont ils appréhendent les règles sociales et psychologiques rapidement.
Perception et adaptabilité psychologiques : l'art des relations humaines (ou entre formes intelligentes évoluées), de la perception des profils psychologiques, la capacité à rentrer en empathie avec l'autre, ont été développé au rang de science par les maîtres de l'invisible.

  Leur capacité à lier des relations avec les membres de n'importe quelle groupe en font généralement des membres essentiels d'une équipe de voyageurs.

2.3.2 LA VOIE DE L'AVANTAGE

- **Maître fondateur :** « Loukhan »
L'histoire de Loukhan, suite au passage à travers le prisme des ans et des générations de Megas,

comme la plupart des autres grands maîtres fondateurs, nous est connue par bribes et substantielles modifications. Mais, après tout, qui du mythe ou de la réalité nous importe le plus ?
Si l'on élimine les variantes en vigueur dans certaines écoles qui confondent le fondateur de la voie de l'avantage avec l'amiral Loukhan, héros de la première guerre positronique, Loukhan nous apparaît comme un des habitants du monde primitif de Wota qui fit preuve d'un sens tactique et stratégique sans commune mesure avec les autres habitants de sa planète.
Les wotans, écrasés par la terrible gravité de leur monde d'origine, sont surtout connus pour leur force et leur endurance, mais aussi pour leur obstination, voire leur rigidité d'esprit.
Après une période sombre pendant laquelle des envahisseurs technologiquement très avancés avaient raison de la force des Wotans, Loukhan aurait libéré son peuple grâce à son génie (voir : contes et légendes du continuum « L'ascension et la chute de Loukhan »).

- **Nombre d'adeptes :**
  Les écoles de l'avantage tiennent un peu de la caserne avec une discipline rigoureuse.
- **Organisation :**
  Militaire.
- **Entraînement :**
  Physique.
  Résistant et puissant, le Mega qui s'est engagé dans la voie de l'avantage ne doit cependant pas oublier qu' à travers la discipline du corps, c'est d'abord celle de l'esprit qui est visée.
- **Domaines de prédilection :**
  Stratégie, tactique.
- **Orientation martiale :**
  Puissance et résistance, recherche des points faibles de l'adversaire.
- **Type de pouvoirs psy enseignés :**
  Puissance physique, sixième sens.
- **Description :**
  Les adeptes de l'avantage suivent généralement un entraînement physique très intense, développent une maîtrise hors du commun : spontanéité, force, endurance. Non seulement au niveau physique, mais aussi dans l'art de la guerre, les Megas de cette voie étendent les principes martiaux à tous les domaines de l'existence.

2.3.3 La grande voie interne

- **Maître fondateur :** « Ignasool »
  Ignasool représente un cas absolument unique dans l'histoire des grands maîtres fondateurs : il (ou elle, on ignore son sexe) n'était pas un Mega, mais un mage doué de pouvoirs psy.
  Sa compréhension des forces qui régissent les univers était telle qu'il parvint à utiliser un point de transit puis rencontra un Guetteur.

« Alors je parvins à cet endroit unique où les contraires se rejoignent et où nos mondes prennent leur source. Les principes qui régissent toutes choses me furent alors révélés. J'aperçus enfin, derrière les souffrances et le chaos, l'harmonie qui est la trame même des cosmos et de l'intercontinuum, et à laquelle ma seconde vie est dédiée. » ***(Le grand livre de Ignasool)***

On dit aussi qu'il fut éprouvé par des changeurs durant son voyage dans l'inter continuum.

- **Nombre d'adeptes :**
  Il y a peu de maîtres disponibles pour enseigner cette voie ; et en général, les maîtres de la grande voie interne n'acceptent qu'un seul disciple à la fois.
- **Organisation :**
  Variable selon le maître qui enseigne.
- **Entraînement :**
  Longues études basées sur la perception puis la compréhension fine de l'univers
- **Domaines de prédilection :**
  Magie, brèches, intercontinuum.

- **Orientation martiale :**
  Étude et utilisation des points vitaux.
- **Type de pouvoirs psy enseignés :**
  Perceptions des énergies, corps astral.
- **Description :**
  Les maîtres de la grande voie interne ont en général très peu d'élèves, et sont implantés sur des mondes éloignés. Ils travaillent sur les relations fines qui régissent les énergies de l'univers.
  Ce sont les plus complexes des psy Megas, et font souvent montre d'un caractère difficile, car ils sont en relation avec des énergies inaccessibles à la plupart des autres, ce qui a tendance à les isoler.
  Leur développement est axé sur la perception du monde extérieur, un peu comme pour les mages. Cette voie est d'ailleurs souvent choisie par les Megas qui possèdent à la foi des pouvoirs psy et des capacités dans l'art de la magie.

2.3.4 La voie de la volonté

- **Maître fondateur :** « Olang Sik »
  Il semble qu'Olang Sik ait jalousement gardé le secret sur sa vie avant son intégration dans la Guilde, mais il aurait été une sorte de « chaman gourou » dans un monde NT1. On dit qu'il utilisait des drogues puissantes pour « s'ouvrir l'esprit ».
- **Nombre d'adeptes :**
  Nombreux au sein des « groupes d'études », ils s'entraînent entre eux, lattentivement observés par leur maître.
- **Organisation :**
  Monacale.
- **Entraînement :**
  Méditation exercices de volonté puis joutes psy (ambiance monastère zen).
- **Domaines de prédilection :**
  Les transferts.
- **Orientation martiale :**
  L'intimidation, faire perdre ses moyens à l'adversaire.
- **Type de pouvoirs psy enseignés :**
  Domination mentale, miracle illusoire.
- **Description :**
  Les écoles de la volonté prennent souvent la forme de monastères ou de groupes de prêtres missionnaires. Ils y développent et fortifient leur mental afin de l'imposer ensuite aux autres. Ils s'exercent à des joutes psy, à l'art d'influencer autrui. Ils y gagnent des facilités lors des transferts, mais hélas la pratique intensive de la manipulation dégrade leur personnalité, et on leur prête (à tort ou à raison) un grand nombre de déviances (intolérance, usage de drogues, etc...).

2.3.5 La voie interne physique

- **Maître fondateur :** « Elanil »
  L'infatigable voyageur, l'insatiable découvreur des mondes : il possède bien d'autres surnoms qui ont traversé les âges et résonnent toujours dans l'esprit des adeptes de la voie interne physique.
  La moins mystique des approches des pouvoirs Megas est peut-être aussi celle qui, à travers le temps, a conservé le dynamisme intellectuel et scientifique le plus bouillonnant.
  On dit qu'il répertoria précisément plus de mille mondes, et en visita cent fois plus. De retour sur Norjane à un âge avancé, il jeta les bases de la première classification des mondes et des univers, qui a toujours droit de cité de nos jours.
- **Nombre d'adeptes :**
  Il existe beaucoup de groupes de développement de tailles très variables.

- **Organisation :**
  Organisé en groupe d'étude ou d'exploration hétérogène.
- **Entraînement :**
  Sous forme de voyages d'études à travers les univers parallèles.
- **Domaines de prédilection :**
  Déplacements, manipulation de la matière.
- **Orientation martiale :**
  Esquive, déplacements.
- **Type de pouvoirs psy enseignés :**
  Lévitation, vision lointaine.
- **Description :**
  Les « Mac Giver » de l'univers ! Cette école regroupe un grand nombre d'adeptes dans des lieux aussi nombreux qu'insolites. Avec une perception rapide des règles physiques de chaque univers, ils ont souvent une capacité à innover ou à réagir en fonction de ces spécificités. Ils sont les spécialistes de la manipulation de la matière.
  Les pratiquants de cette voie sont des maîtres bâtisseurs (construction de tétraèdres, cartographie des points de transit, etc...). Les maîtres de cette voie ont souvent beaucoup d'élèves qu'ils font participer à leurs grands projets. Ils ont pour coutume d'archiver leurs connaissances sous forme de bases de données, et possèdent sûrement la connaissance la plus complète des univers.

2.4 Le Mega moyen

Le Mega moyen, comme le citoyen moyen, n'existe pas vraiment. Mais s'il existait et suivait les statistiques, il aurait soixante ans tout en paraissant trente, il serait plutôt masculin (les recruteurs ont plus de mal à convaincre les candidates de quitter les leurs pour rejoindre la Guilde), il partirait en mission environ une fois par mois, pour des missions de deux jours à trois semaines.
Après chaque mission, il passerait huit à dix jours sur une planète de villégiature (deux fois sur trois) ou une « lointaine » (une fois sur trois), avant de retourner à son métier de savetier dans une petite ville d'une planète de NT2 qu'il affectionne particulièrement et où seules deux ou trois personnes connaissent son véritable « métier ».

2.5 Une vie de fou

« Les Megas ont tous un grain... » Oui, mais ils ont des circonstances atténuantes.

Quand un nouveau Mega rejoint la Guilde, il en retire d'abord des avantages énormes : guérison des maladies et infirmités, confort matériel, allongement de l'espérance de vie (cependant, il faut que l'impétrant originaire d'un monde de faible technologie tire un trait sur son passé, afin que ses proches ne s'étonnent pas des transformations de son physique).
Ne plus vieillir ou quasiment, tout au long d'une vie de cent vingt ans au minimum, qui refuserait cela ?
Mais voilà, tout se paye : la vie des Megas est loin d'être une sinécure. C'est une existence, certes passionnante, mais épuisante physiquement et exigeante moralement. Elle se charge bien vite de grignoter l'enthousiasme du nouveau Messager galactique. Au bout de quelques mois, le Mega est gagné par la même gravité que ses collègues. Quelques années plus tard, il est souvent bien heureux de prendre un congé sabbatique.

2.5.1 Le congé sabbatique et la retraite

La durée de ce congé sabbatique est fonction du temps passé en service selon le tempo de QF1-0001. Il est généralement de quinze mois, toujours selon le même tempo. Le Mega a donc intérêt à aller s'installer dans un univers au tempo le plus bas possible, afin que ses quinze mois « fassent des petits ».
Mais il arrive un moment où rien ne va plus. Au cours de ses missions, le Mega chevronné a sauvé

bien des vies, mais aussi souvent mis fin à des projets grandioses, brisé des espoirs et des existences. Il a parfois tué et pas toujours dans des circonstances très honorables. Au bout d'un laps de temps plus ou moins long, il faut choisir. S'il arrive à assumer et à faire taire ses scrupules, le Mega devient vite un « vieux ». Sinon, il prend sa retraite.
Dans un cas sur cinq, le Mega retourne sur une planète où il a vécu des épisodes importants de sa vie, pour y retrouver des amis de ces périodes d'épreuve. Ou même pour y devenir roi ou un équivalent local de Robin des bois...
Mais on n'échappe pas à la Guilde. Les vieux se réservent le droit de rappeler tout Mega, même en congé sabbatique ou à la retraite, si l'intérêt général l'exige. D'où... l'apparition de renégats.

2.5.2 Le Mega en vacances



Je sais, ce guide est en principe un recueil de conseils pratiques à l'usage des nouveaux agents et voici qu'il semble déborder du cadre de la Guilde pour se mêler de votre vie privée.
Mais comme beaucoup d'autres œuvrant de par les milliers de mondes, le Mega débutant aura l'occasion de se faire des ennemis qui seront à l'affût d'une vengeance, ou simplement d'être repéré comme personnage « spécial » et importuné à ce titre.
Un major doit donc aussi se soucier de ses agents même dans leurs moments de repos.
Le Mega en vacances à plusieurs options.
Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la maison personnelle (et souvent secrète) du Mega n'est pas le lieu le plus sûr pour lui s'il désire se reposer en toute confiance.
Sa demeure possédant, à l'intérieur ou au dehors, un point de Transit, il existe un risque qu'un Mega renégat en découvre un tétraèdre témoin et vienne l'attendre devant sa porte.
Et d'ailleurs, même sans témoin, le renégat peut contraindre à se transiter avec lui, sous la menace, un ami de sa cible qui connaîtrait ce point de Transit.
Les lieux les plus sûrs sont, de fait, des villages de vacances réservés spécialement aux Megas.
Les points de Transit y sont gardés et la plupart des zones publiques surveillées par des agents mêlés au personnel ou aux vacanciers. Tant que le Mega ne s'éloigne pas du camp, il ne peut pas lui arriver grand-chose. Evidemment, il se retrouve encore au milieu d'autres Megas, mais dans un état d'esprit bien différent du Sanctuaire ou des missions.
Un bon compromis est la planète de villégiature. De tels endroits existent partout dans l'AG et si le Mega y est également plongé dans une ambiance de village de vacances, il côtoie des gens de toutes sortes, ce qui est tout de même plus distrayant. Là aussi, il profite d'une surveillance mais il s'agit d'une protection contre les vols, les petites agressions. Les agents de sécurité ne pèseraient pas lourd s'il était attaqué par des Megas renégats ou des tueurs à la solde d'un dictateur galactique !
La dernière solution consiste à se la jouer « à la rude » : partir en triche-lumière vers une planète peu fréquentée et dépourvue de points de Transit et disparaître quelques semaines dans la nature sauvage.
A moins que vous ne soyez sur la liste noire d'un grand méchant qui aura mis à vos trousses des tueurs de haut vol équipés de matériel lourd, vos chances d'être tranquille sont d'autant plus grandes que sont élevés vos talents de survie, camouflage et autres capacités de ranger.

2.5.3 Home sweet home

Même s'il préfère passer son temps sur des planètes de villégiature, chez des amis rencontrés au cours d'une mission ou même chez lui sur Terre pour certains agents, le Mega possède en propre une villa sur l'une des planètes Mega, c'est-à-dire là où se trouve une base d'entraînement ou une école.
Cette villa peut-être neuve ou dater de la seconde AG, être sur une planète chaude ou froide, bref

plaire ou ne pas plaire. Comme elle ne peut pas être vendue, un système d'échange permet, par approches successives, de trouver celle qui, sans être parfaite, correspond le mieux aux goûts du Mega.

2.6 Renégats et eau dans le gaz

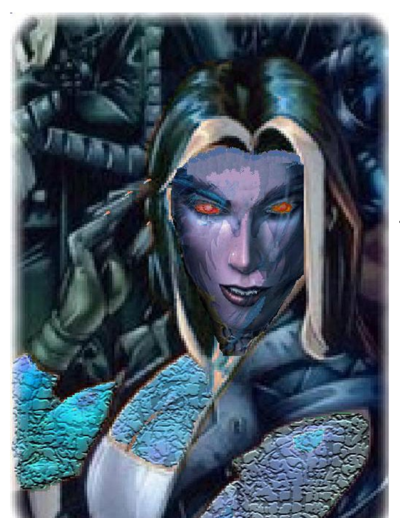
Des rebelles, il y en a toujours : ils sont même parfois un élément de progrès. « Mais ils sont un luxe que la Guilde doit maîtriser, sinon le chaos nous guette », disent les vieux. Certains d'entre eux se sont spécialisés dans le « traitement » des Megas rebelles. La « thérapie » appliquée peut prendre diverses formes.

Un Mega en proie à un doute passager sera suivi par un de ces spécialistes, à la manière d'une psychanalyse. De longues discussions sur le rôle du Mega et sa mission sacrée sont en général suffisantes pour remettre dans le droit chemin celui que rongeait le doute.
Sinon, le Mega est affecté aux tâches administratives, seul fléau dont la Guilde des Megas ne soit pas venue à bout en dix-neuf mille ans d'histoire.
Les rebelles qui mettent en cause le rôle de la Guilde sont « traités » avec plus de fermeté. Menés manu militari dans l'inter continuum, face à un guetteur, ils se voient retirés leurs deux dons...
Mais il ne faut pas se faire d'illusions. En s'organisant de façon à localiser toujours plus de Megas, la Guilde s'expose à créer toujours plus de rebelles. Et un jour, ceux-ci constitueront une force à part entière ; De plus, les « vieux » pourront-ils compter indéfiniment sur l'aide des guetteurs ? Les motivations de ceux-ci restent obscures, pas forcement altruistes.
Qu'ils soient truands ou simplement libertaires, ces rebelles joueront un rôle plutôt déstabilisateur. Sera-ce un bien ou un mal ? Bien malin qui peut le dire.
Pour échapper aux autorités de la Guilde, des Megas prennent le large. Ceux qui ne font plus parler d'eux sont considérés comme disparus. Mais d'autres se manifestent de manière nuisible : on les surnomme les renégats. Voici les cas les plus fréquent qui conduisent un agent à quitter la Guilde :

- **Le boudeur,** qui désapprouve certaines missions sans oser contester, disparaît dans son coin.
- **Le vengeur** estime qu'un ami (Mega ou autochtone d'une planète) est mort du fait d'un Mega négligent ou meurtrier, ou d'un major qui en demandait trop, bref d'un responsable. Il va alors guetter sa cible, et en général ne pas la tuer de suite, tout lui signifiant bien la menace qui pèse sur elle.
- **Les bandits,** eux, décident un jour d'utiliser leurs pouvoirs pour se faire de l'argent ou obtenir une situation de pouvoir. Ils agissent en solo, par discrétion, ou en bande.
- **Les rebelles** constituent des groupes importants, dans le but de contrôler tous les points de Transit d'une zone, ou tout simplement de prendre la tête de la Guilde, par la force si nécessaire. Ce sont les plus dangereux, et ils sont pourchassés sans trêve afin d'être privés de leurs dons de Transfert et Transit.

2.7 Témoignages sur la Vie des Megas

Le stage d'entraînement vous donne un bref aperçu des divers personnels de la Guilde et du Sanctuaire.
Mais les témoignages personnels qui suivent vous feront mieux toucher du doigt quelques aspects de la vie de tous les jours d'un Messager Galactique.



2.7.1 Interview de la Conceptech Ganymédienne "Hiwiwx"

Hiwiwx est une Ganymédienne d'une famille proche de la variété des Sokhanns ; c'est-à-dire très semblable aux Talsanites en apparence.
Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées ; elle possède des dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur rubis et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.

Elle est née dans une famille de l`aristocratie de « Omicron Leporis Bis » (la planète-mère des Ganymédiens).
Ses dons pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal », une caste prestigieuse de techniciens ganymédiens.

Actuellement, Hiwiwx a 23 ans, depuis qu'elle a intégré l'école Conceptech de la Guilde. Elle en est à sa quatrième mission en tant qu'agent de terrain et elle a accepté de répondre à quelques questions pour les nouvelles recrues de la Guilde.
Son interviewer est une jeune recrue, ancien journaliste sur Sol III.

Hiwiwx est assise sur une sorte de siège holographique à champ de force ayant l'apparence d'un trône aux décorations complexes et comportent quelques inscriptions faisant penser à une version antique du talyd.
Elle est vêtue d'une sorte de toge aux reflets métalliques qui dissimule partiellement sons visage.

Le Reporter s'enquiert d'une voie mal assurée :

▲ *Bonjour, Mademoiselle... Hiwiwx ? c'est bien vous ?*

La ganymédienne rabat la capuche de sa toge et tance du regard le reporter. Cependant elle se tait, laissant le journaliste dans l'incertitude. Le terrien visiblement embarrassé tente d'exécuter quelque pas de danse protocolaire qu'il a appris lors de sa formation.

Hiwiwx fini par éclater de rire en poussant des petit sifflements accompagnés de tapotements de son pied gauche. Deux minutes plus tard, les yeux embués et l'air plus que ravie, elle appuie sur un des montants de son trône holographique qui comporte une sorte d'œil et elle dit :

- C'est bon, c'est dans la boite :)

Encore un peu hilare elle ajoute :

- Vous pouvez m'appeler Hiwiwx, sinon je crois que je vais mourir de rire !

Après avoir fait apparaître à la place du trône une table et des chaises, un robot majordome vient servir une sorte de boisson dans des tasses en forme de coquille d'œuf.
Prudemment, le reporter sirote le breuvage avec une certaine surprise en attendant que son hôtesse ait retrouvé une partie de son sérieux.

J'espère que vous appréciez ce « single malt ». C'est la boisson favorite d'un de mes amis. Nous pouvons commencer quand vous voulez !

▲ **1- Comment avez-vous découvert vos pouvoirs ?**

Hiwiwx - *Et bien, je n'en savais rien avant d'avoir rencontré un recruteur de la Guilde. A l'époque, je voulais faire des robots camouflés en formes géométriques, et vous ne devinerez jamais quelle était ma forme préférée...*
Je me souviendrai longtemps du jour où le recruteur a tenté de se transiter avec un de mes robots et où le robot s'est mis à décamper, vous auriez vu la tête du recruteur !

▲ **2- Comment s'est passé votre premier transit / transfert ?**

H- *J'ai voulu tenter un Talsanite qui n'appréciait pas trop les non-Talsanites, mais j'ai perdu le*

contrôle en plein milieu d'une réunion inter-raciale... Et comme j'étais restée trop longtemps en transfert dans le même hôte, je n'ai pas réussi à reprendre le contrôle. Ce sont mes formateurs qui m'ont récupérée, non sans difficulté, car ils étaient Ganymédiens, et mon hôte pensait être victime d'un complot ; il fuyait donc tout ce qui n'était pas Talsanite.
Depuis je fais attention à ne pas rester trop longtemps en transfert. Mais j'ai bien rigolé... au début !

3- Êtes-vous retournée sur votre monde d'origine ?

H- *Je fais partie de la caste des « maîtres du métal »* (Hiwiwx redresse la tête en prononçant « maîtres du métal » et elle esquisse presque machinalement un petit pas de danse rythmé puis place une de ses griffes au niveau de sa pommette droite) *ce qui m'impose d'assister à certaines réunions au moins de temps en temps. J'en profite pour visiter les membres proches de ma couvée !*
Et puis ma planète est au fait de l'existence des Megas, ce qui fais que je peux m'y transiter à volonté chez les maîtres du métal devant l'air envieux de mes collègues plus vieux (Hiwiwx émet un petit sifflement en esquissant un petit salut du bout des griffes de sa main droite).

4- Qu'est-ce qui est le plus difficile dans la vie d'un Mega ?

H- *Visiter des planètes à la technologie primitive, pour une technicienne de ma qualité, c'est désespérant...*

5- Comment se passe l'entente avec vos collègues Mega Talsanites terriens ?

H- *Très bien ! Bien qu'ils soient appétissants, ils manquent parfois un peu d'humour. Mais quand ils ont compris que lorsqu'on m'embête, je mords* (Hiwiwx fais un sourire en dévoilant sa dentition pointue), tout ce passe bien !
En fait, dans les mondes de l'AG, il n'y a pas de problème, mais dans ceux dominés par des races xénophobes, le fait d'être dans un groupe multiracial provoque des réactions de méfiance parfois excessives. J'ai du souvent utiliser divers déguisements.

6- Quelle a été la situation la plus étrange que vous ayez vécue ?

H- *Quand je suis devenue une déesse du fleuve Euphrate lors d'une mission sur une version décalée dans le temps de la planète Sol III.*
Je prenais un bain de boue quant j'ai été surprise par des autochtones ; j'ai été obligée d'en rajouter un peu car ils étaient venus faire la chasse aux gros lézards bleus, ce qui ne me disait rien qui vaille... J'ai brillamment retourné la situation, même si mes collègues Talsanites n'étaient pas de cet avis.

7- Quel conseil donneriez-vous à un nouveau Messager ?

H- *Ne soyez jamais trop sûrs de rien, même les lois de la physique changent dans certains univers !*

2.7.2 J'ai assisté à un conseil des vieux et vétérans

« L'équipe était rentrée huit jours plus tôt en me déclarant morte.
Quand je me suis matérialisée en salle de Transit, mes mains n'arrivaient plus à s'ouvrir pour lâcher l'Orbe de Kahnthal, ni mes lèvres pour laisser passer un seul son.
Deux minutes après, comme on me mettait en médibloc, j'ai entrevu le major Fuzatsu, accompagné d'un vieux bonhomme en robe de chambre mitée.
A mon réveil, ils étaient encore là. J'ai pu ouvrir les mains pour tendre l'orbe au major, mais le vieillard m'a dit doucement de la garder et de le suivre. Je me sentais mieux physiquement, mais j'aurais préféré changer de vêtements. Enfin...
Ce n'est qu'en voyant le puits antigrav nous mener au-delà du niveau 300 que j'ai réalisé. Ce type n'était pas un vieux bonhomme, mais un vieux tout court. Il parla sans cesser de sourire.

Vous avez marché huit jours dans le désert, sans eau ni nourriture ?
Il me restait une ration. J'ai tenu trois jours avant de la prendre. Quand j'étais petite, j'ai dû fuir mon village, attaqué par des parachutistes. l'ai appris à marcher seule dans le désert...

Nous avons traversé deux corridors, hauts de plafond et coupé la route à une patrouille de vigilants, qui a stoppé net pour nous laisser le passage. Puis le vieux m'a annoncé :
Je me nomme Kanezawa. Et vous, mademoiselle Selina, vous me retirez une sacrée épine du pied !
Nous sommes entrés dans une salle semblable à l'intérieur d'un temple. Le plafond se perdait dans l'obscurité, la seule lumière venant de la scène holo-tridi qu'entourait une assistance composée de vieux et d'agents qu'il m'a semblé reconnaître.
L'un de ces Megas s'est retourné vers nous
Ça se confirme, maître Kanezawa. L'attaque est imminente. Les rebelles en ont assez de tergiverser, ils vont agir. Nous sommes dans l'impasse. L'empereur Gyddo ne peut revenir sur sa parole sous peine de voir son gendre Kayyno le poignarder et prendre le pouvoir, alors les révoltés, eux, ne peuvent se disperser sans craindre des représailles terribles et immédiates. Nous ne pouvons rien faire sans...
Il s'est interrompu en voyant l'orbe, que je tenais toujours.
L'orbe ! Vous l'avez ! Vite ! En salle de Transit. Il nous faut encore arriver là-bas par la ville basse, traverser toutes les lignes rebelles et entrer dans la forteresse !
Une voix cassée s'est élevée du fond de la salle, perdue dans l'ombre.
Il vous faudra attendre un peu plus, vétéran De Tocqueville. Nous n'avons pu amener l'orbe au moment prévu et *le plan initial de maître Kanezawa ne vaut plus rien. Donner l'orbe à l'empereur maintenant ne peut plus désamorcer la crise. Nous devons créer un choc psychologique fort, quelque chose qui déstabilise la détermination de chaque camp. Il faut une très bonne idée, vite !*
Je sais ce qu'est un brainstorming. Celui qui a suivi n'avait rien de la fièvre qui agite les créateurs de slogans. Des phrases concises jaillissaient soudain de l'un ou l'autre des intervenants, cassant le silence, retournant au silence. J'ai noté que tout le monde pouvait s'exprimer, les simples agents comme les vieux.
C'est d'ailleurs un Mega qui a eu l'idée retenue :
Imaginons que l'empereur Gyddo apparaisse à la tour des prophéties et annonce à la foule « ... Que Goranka montre à l'empire son destin ». *C'est un appel à un dieu-arbitre que son grand-père a utilisé une fois* et *Gyddo m'en a parlé lorsque nous cherchions une solution. Ce qui arriverait alors prendrait une signification mystique pour tous. Et ce qui pourrait se passer, c'est qu'apparaisse alors avec l'orbe ce professeur de théologie ou de philo, je ne sais plus, qui depuis deux semaines harangue les foules sur le forum en militant pour un règlement pacifique.*
Le professeur Shishano ? a repris un autre Mega.
Oui, je l'ai rencontré et *s'il a l'orbe, il est bien capable de mener les foules de la cité s'interposer avant l'affrontement.*
La voix cassée s'est à nouveau élevée dans l'ombre :
Doit-il trouver l'orbe au milieu de son salon et *réellement croire que le dieu Goranka l'a désigné... ou vaut-il mieux que l'un de vous la lui amène en personne? Il peut dans le premier cas devenir mégalomane* et *entraîner l'empire dans de nouveaux problèmes ; et, dans le second, perdre un*

temps précieux à se méfier de son interlocuteur Mega et *à être convaincu que l'orbe est bien authentique.*
Je ne l'ai vu que peu de temps, grand maître, mais c'est un homme décidé et courageux. On peut lui donner ouvertement l'orbe, en lui disant qui nous sommes et d'où elle vient. Si elle a l'air suffisamment vrai pour que lui-même y croie, il prendra le risque de s'en servir comme telle. Et ses talents d'orateur devraient faire le reste.
Il y a eu un instant de parfait silence, puis la voix du grand maître de la Guilde a simplement dit:
Action !
De Toqueville est venu vers moi en trois enjambées, m'a pris délicatement l'orbe des mains et a disparu par un puits antigrav avec ses coéquipiers.
Merci, Selina.
La voix de Kanezawa, juste dans mon oreille, m'a fait sursauter.
J'ai su plus tard que ce « Merci » m'avait fait grimper de plusieurs échelons dans la hiérarchie informelle des Megas. »

2.7.3 Moena et le vigilant Oskar *(par le major Akiba M'Beayo)*

Comme vous le savez, passer par les points de Transit « consomme » la volonté des Megas. Il est prudent d'économiser cette volonté, sous peine de ne pouvoir revenir sur Norjane ou de se perdre dans l'inter continuum.
Les agents de haut rang qui possèdent une volonté forte n'abusent pas non plus du Transit ; ils préfèrent garder leur potentiel pour des Transferts ou, surtout, pour éventuellement créer un nouveau point de Transit s'ils sont coincés en zone inhospitalière.
Pour ces raisons, la capacité qu'a un Mega de transiter avec lui des non-Megas n'est généralement utilisée que pour ramener une unique personne (en général celle dont la disparition avait justifié la mission) vers Norjane ou sa planète d'origine.
Il existe des exceptions à cet usage, comme le montre le cas de l'agent Moena.
Cette ranger Mega (originaire d'Haïti) était restée en arrière lors d'un retour de mission pour protéger ses collègues pendant leur Transit. L'équipe était poursuivie par des créatures insecto-reptiliennes non-identifiées mais visiblement douées d'une vague intelligence et surtout de pouvoirs psy. Psy elle-même, Moena avait donc concentré l'attention des créatures sur elle car elle seule pouvait supporter leurs attaques mentales.
Au moment de se transiter, elle a été assaillie par l'une de ces choses mais elle a poursuivi la procédure, usant de ses derniers sursauts de volonté pour assumer le passage du monstre. Avertis par les autres Megas du groupe, les vigilants étaient déjà prêts à intervenir, mais lorsque Moena s'est matérialisée, le monstre l'enserrait de toutes parts, interdisant le tir et vomissait rapidement par sa gueule béante une sorte de gelée visiblement destinée à étouffer sa victime.
Le vigilant le plus proche, le caporal Voon, a brisé sa hache sur les écailles de l'animal et son voisin, le caporal Oskar, a tenté immédiatement la dissuasion n°3, choc électrique. Il a reçu en retour une attaque mentale qui a d'ailleurs touché tous les occupants de la salle. L'ordinateur, qui analysait toutes les données fournies par ses détecteurs, a alors annoncé « gelée corrosive Ph 1,8 ! » le danger ne se mesurait plus en secondes, mais en dixièmes de secondes. Instantanément, malgré une seconde attaque mentale de la créature, Oskar a plongé sa main (gantée) armée du taser électrique dans la gueule ouverte et tiré toutes les charges d'un coup. L'éclair a fait valser le monstre vers l'autre bout de la salle, qu'il n'a jamais atteint, pulvérisé par les lasers des autres vigilants.
Moena et Oskar ont été transportés jusqu'au médibloc suffisamment vite pour que leurs graves brûlures puissent être soignées. Mais Moena est restée dans le coma plusieurs semaines. Par hasard, en passant voir quel était son état de santé, Oskar s'est aperçu qu'il pouvait entrer en contact télépathique avec elle (je précise ici qu'Oskar ne possède aucun pouvoir psy et que Moena n'avait jamais utilisé celui-ci). Grâce à ce lien et avec les conseils des médecins et des empathes de Norjane, Moena a pu être ramenée à la conscience. Depuis, devenu « commando-ranger », Oskar est un des rares non-Megas à partir en mission : le contact télépathique qui l'unit à Moena est permanent mais ne semble consommer aucune volonté ni chez l'un ni chez l'autre et cette particularité les rend très efficaces en opération.

J'ajoute qu'elle n'a pas été sans effet sur leur vie sentimentale. D'abord attirés l'un vers l'autre, ils se sont aussi vite repoussés. Mais il leur est difficile de trouver un compagnon ou une compagne. Les gens qui vivent un temps avec l'un ou l'autre ont le désagréable sentiment d'être observés en permanence et ne le supportent pas. Le tandem de choc se dissocie donc à chaque retour de mission, ses deux membres partant en vacances chacun de son côté. A ce qu'ils m'ont dit, si grande que soit la distance, ils n'ont jamais réussi à couper le contact. Je les plains !

2.7.4 Des majors dans le bain *(par le major Miguel Alguente)*

« Vous ne pouvez pas y aller vous-même ! Qui va suivre la mission ? Qui analysera les nouvelles ramenées par les Megas de l'équipe en cours d'opération ?
Le vieux semblait choqué par mon intention de me rendre sur le lieu de l'action. Mais j'avais des arguments :
Si vous me demandez d'organiser cette mission, c'est que je connais bien la planète concernée et *certains de ses souverains m'appellent Sire Miguel* et *même une certaine souveraine « cher Miguel ». Or tout va dépendre de notre rapidité. Je gagnerai du temps en étant sur place en personne. De plus, je ne pars pas avec mon équipe de Megas mais en parallèle. En ce qui concerne la permanence ici, au Sanctuaire, je vais prier le major De la Fuente de s'en occuper, à charge de revanche. Et pour être franc, je compte demander au major Alvarez de m'accompagner et envoyer sur place non pas une, mais deux équipes de Megas, avec chacune une mission précise dont dépendra le succès de ce que j'entreprends.*
Alvarez, De la Fuente... (le vieux avait l'air dubitatif). *Vous ne seriez pas en train d'utiliser le cadre d'une mission urgente pour faire une virée galante avec vos amis espagnols ?*
Master Kurkewitz, cette mission est-elle importante ?
Elle l'est.
Son succès dépend-il de la rapidité de notre action ?
Assurément !
Les moyens que j'emploie seront-ils examinés après coup, au regard des résultats (des succès, je n'en doute pas) que j'aurai obtenus ?
Oui, comme il est d'usage...
Puis-je prendre congé, Master Kurkewitz ?
Action, major Alguente ! Et cesser de m'appeler Master.
J'ai quitté la salle en essayant de ne pas courir et contactait De la Fuente par communicateur sur la fréquence d'urgence sitôt que j'eus mis le pied dans le puits antigrav vers les étages inférieur. *Alvaro? Nous retournons sur Terre 02935 ! Je vais revoir la Reine Isabelle : Et je t'emmène : tu ne voudrais pas t'occuper de qui-tu-sais, à la cour du beau royaume de France, durant ce temps ?*
Eh oui, l'action nous manque à nous autres majors au sang chaud, que nos brillantes qualités d'organisation et de psychologie ont mené à ce poste, bizarrement convoité, des pervers amoureux de fauteuils inconfortables et de problèmes d'intendance. Heureusement, qu'un major aille sur le terrain n'est pas habituel, mais c'est possible. A condition qu'il entretienne des liens avec les contacts locaux pour être le premier informé lorsqu'une intervention est nécessaire ! »

Note du major MacLambert : Il est vrai que les majors sont recrutés parmi les agents de terrain ayant de hautes aptitudes en organisation et psychologie, plus des connaissances en histoire de l'AG, usages, etc. Et parfois, ce poste pèse aux hommes d'action. L'exemple du major Alguente vous intéressera car, comme vous pouvez le voir, ses fins personnelles interfèrent un peu trop avec ses missions. Soyez vigilant si un major vous accompagne, il risque de vous abandonner devant des problèmes qu'il devait régler, ou même de vous demander de petits services n'ayant que peu de rapport avec votre objectif.

2.7.5 Mon premier Guetteur *(par Renard Rouge)*

Cinq fois, le démon était apparu ; cinq fois, il avait saisi un vieux du conseil ; cinq fois, il avait disparu dans un rire dément. Il était trois heures du matin au Sanctuaire, lorsque le sage Sallieri est entré en contact avec un guetteur. Je suppose qu'il leur a expliqué la situation, qui a dû leur sembler digne

d'intérêt car un instant plus tard, il a ouvert les yeux et déclaré : « *Dans trois heures, six Megas, tous psy ou magiciens, porteurs du Kuo. Le démon se nomme Skakshrwar* ».

L'aube se levait sur la base Mega lorsque nous avons pris place autour du tétraèdre de Transit. Les armes à feu étaient inutiles, nous le savions, mais nous avions une ample provision d'armes blanches en ivoire, en céramique, en verre. Les trois magiciens avaient déjà fait un saut vers leurs demeures privées pour en ramener les objets magiques glanés au cours de missions antérieures.
Nous étions prêts à affronter les plans-démons.

Le major Eliazhar nous a considérés gravement :

« D'après le guetteur, le démon vient d'un plan où il n'existe nul point de Transit, ni brèche utilisable par des humains. C'est donc lui qui va vous y faire entrer. Mais une fois que vous serez sur place, il ne pourra plus rien pour vous et vous devrez construire et activer vous-mêmes un tétraèdre pour le retour ! Je ne sais que vous conseiller. Si vous prenez le temps d'en activer un dès votre arrivée, vous risquez ensuite d'intervenir trop tard pour récupérer nos vieux sages vivants.
Mais si vous agissez tout de suite, vous devrez ensuite créer votre point de Transit tout en étant probablement traqués. A vous de voir. »
Nous sommes entrés dans le point de Transit en serrant notre symbole Kuo. Instantanément, de l'autre côté, chacun s'est retrouvé dans un maelström de lumière, de fantômes d'étoiles, de présences fugitives, de formes triangulaires vaguement clignotantes indiquant des points de Transit. Soudain, du fond du vide a surgi une forme grande comme une ville et dont pourtant je voyais distinctement la peau parcheminée, telle celle d'une tortue. Sa silhouette évoquait une baleine ornée de nageoires immenses et bariolées comme celles des rascasses, la tête couverte de milliers d'yeux brillants.

Elle dérivait élégamment autour de nous, lorsqu'un tourbillon scintillant s'est formé autour de sa tête, nous a enveloppés et saisis, nous projetant à une vitesse vertigineuse aux travers des strates de l'inter continuum, vers ces dimensions indécises que sont les plans-démons. La sensation s'est dissipée, en même temps que le brouillard scintillant s'effilochait, nous laissant sur un rocher noir, cerné de volcans bavant leur lave vers les quatre horizons, sous un ciel rubis troublé de palpitations plus sombres. Nous étions à pied d'œuvre. Alors seulement, je me suis aperçu que le guetteur avait dit quelque chose avant de nous abandonner là. Quelque chose comme : « *Tant que vous serez ici, ne buvez rien, jamais, à aucun prix. Parlez à qui vous voudrez, au plantes et aux rocs, mais méfiez-vous de leur paroles. Et prenez garde au Wardnskeksh, l'oiseau-chien de Skakshrwar*. »
La mission à duré dix-sept jours au total. Nous avons ramené trois des cinq vieux, en ne perdant qu'un seul de nos compagnons, qui ne s'était pas assez méfié du Wardnskeksh.

2.7.6 Devenir vieux *(par le sage Alnonia)*

Je suis le sage Alnonia et ce depuis quarante-cinq ans exactement (j'en ai plus de cent vingt, car j'ai dû naître en 1869, si mes souvenirs sont bons). Et cette lourde charge ne va pas sans quelques moments de franche hilarité. Hilarité intérieure, cela va sans dire, car un vieux doit toujours faire impression.
Comment suis-je devenu vieux, en deux mots ? Ma foi, nous étions une équipe de patrouilleurs de haut grade et notre délicate mission consistait à « redonner confiance dans la Guilde au Meta-Duc Shnagh-le-purificateur ». Cet excité, persuadé que les Megas constituaient une armée démoniaque désireuse de pervertir l'univers, avait à moitié lobotomisé et asservi deux agents de la Guilde, doués de pouvoirs psy, qu'il utilisait pour trouver nos points de Transit et les détruire. Non content d'agir ainsi sur les planètes de son Meta-duché, il commençait à s'attaquer à celles des systèmes placés sous son protectorat.

Il nous a fallu environ trois ans de mises en scène, d'actions d'éclat et de contacts occultes pour arriver à convaincre son entourage, puis lui-même, d'aller vérifier personnellement auprès d'autres grandes figures de l'AG que ses soupçons n'étaient pas fondés. En d'autres termes, pour guérir le

Meta-Duc de sa paranoïa. Un autre Mega et moi-même y avons gagné l'amitié de Shnagh et de ses barons, une haute estime des vieux de la Guilde et perdu le goût des missions de terrain. Ce qui nous désignait pour passer nous-mêmes au grade de vieux.

Ce statut a ses obligations, ses avantages, ses désagréments et pour être franc, je ne m'y suis jamais habitué. D'abord, les vieux sont censés être des sages. Pour cette raison, nous nous donnons entre nous du « maître », « sage », ou « ami », ou encore du « noble untel », « vénérable unetelle » et autres titres variant selon la culture de nos interlocuteurs. Notre nom aussi doit inspirer le respect et j'ai dû en changer : Maurice Dugrenier, ça faisait un peu léger auprès de certaines générations d'agents terriens. Etre un vieux, c'est aussi s'isoler : réunions et conseils traitant de sujets gravissimes, recherches personnelles, réflexion, rencontres diplomatiques... Adieu les vacances insouciantes et les rendez-vous galants sur Vamozalaplaya !
D'où me viennent alors ces moments d'hilarité mentionnés au début de mon discours ? Du fait que je prends parfois du recul avec certaines tâches qui me sont confiées et que je m'observe en me disant : « Mon vieux Momo, regarde ce que cette opération te pousse à faire : de la diplomatie entre deux empereurs infantiles et trois médiates, dont deux mégalomanes et un arriviste. Concilier tes idées avec celles de deux autres vieux, dont un mythomane (je ne cite personne). Gérer les missions de douze équipes de Megas, dont une très efficace mais dangereusement indépendante. Quêter comme un brave toutou les renseignements et les agissements souvent arbitraires des guetteurs.
Enfin, c'est le métier ! »
Car si certains vieux n'en profitent pas, tous ont les facilités qui leur permettent de réfléchir en paix.
Chacun dispose d'un appartement dans la partie la plus haute du Sanctuaire, qu'il fait aménager à sa guise. Le mien, à l'étage 309, est un trois pièces aux murs de blocs de granit rose : ma chambre-bureau, un salon de réception-discussion-repas et une salle de bain-sport-jaccuzzi-jardin intérieur. La décoration à base de tapis est l'œuvre d'une créatrice d'Alvande, que j'ai rencontrée en cours de mission et qui est devenue célèbre depuis. C'est également elle qui a aménagé mon repaire sur XXX (note du major : information classifiée), une petite planète dont la partie habitable n'excède pas la taille de l'Angleterre, mais qui est un vrai paradis et où je cohabite avec vingt-six autres vieux et des milliers d'animaux fascinants.
Notre service est assuré par une personne, toujours la même, secondée de dizaines de droïds divers et parfois d'un ou deux auxiliaires. Mon majordome personnel, Golgo-ash-Miv, est un natif de Norjane assez âgé, qu'aide un petit jeune plutôt nerveux, Fuur-ash-Fuur (il est orphelin). Deux fois par semaine, je m'entraîne à l'escrime, aux arts martiaux et à la peinture avec Nami Goshinto, une jeune Japonaise qui a remplacé mon ancien entraîneur, tué en mission. Du moins lorsque Nami n'est pas elle-même en mission, puisqu'elle est avant tout agent de terrain.
C'est Fuur qui m'accompagne, avec le droïde-majordome Nestor (un classe A qui me sert de secrétaire), lorsque je me rends au Bois aux Mousses. J'y trouve presque à tout coup les solutions aux affaires qui butent sur un obstacle. Les fantômes qui y rôdent y sont peut-être pour quelque chose (oui, je fais partie des gens qui perpétuent la légende prétendant que les ruines sont hantées !).
Avant de clore (j'ai dépassé le nombre de caractères que l'on m'avait alloués), un dernier mot : si votre major m'a demandé de démystifier un peu l'image du « vieux », ne manquez pas d'être déférent avec la plupart de mes pairs. Ils sont nombreux à être imbus de leur personne, pénétrés par la certitude de l'envergure galactique de leur rôle, touchés par un rien de mysticisme. Et rien ne saurait plus nuire à votre « rang » que d'aborder familièrement un vieux trop guindé. Si vous avez affaire à quelqu'un qui, comme moi, se moque des salamalecs, attendez qu'il vous le dise lui-même !

2.7.7 Vue extérieure de la Guilde

La Guilde, vous connaissez. Mais que savez-vous de sa réputation à l'extérieur ?
Que disent des Megas ceux qui les ont rencontrés ?
Vous trouverez ici une copie de l'enregistrement vocal d'une présentation de la Guilde faite à un nouveau dirigeant de la CREM par Daraz Lab-Laban, coordinateur intérieur et un des plus anciens membres de la compagnie. Elle commence d'ailleurs par brosser le portrait de cette société alliée à la Guilde et finit par quelques témoignages.

L'extrait d'article de journal montre le seul genre de publicité acceptée par la Guilde.

▲ *Monsieur. Je tiens tout d'abord à vous féliciter personnellement de votre accession à la tête de notre groupe. Vous m'avez demandé de vous faire une présentation de nos diverses activités. Je commencerai par un bref historique et un résumé de chacune de nos divisions. Je vous parlerai ensuite d'un aspect assez particulier, en l'occurrence nos relations privilégiées avec cette mystérieuse Guilde des Megas.*

Historique

La naissance de la CREM, la Compagnie de Recherche et d'Exploitation Minière, remonte maintenant à quatre-vingts métacycles.
A cette époque, Shatt Tirovers travaillait comme prospecteur indépendant dans l'immense ceinture d'astéroïdes du système Ulroek. Son travail consistait à repérer du minéral valable à l'aide de son téléanalyseur, à amarrer l'astéroïde à sa barge, pour le ramener vers la civilisation et le monnayer.
Il participa un jour à une course organisée par la CorMiAs, une corporation minière aujourd'hui disparue (nous l'avons absorbée), qui consistait à ramener en vingt-quatre heures un maximum de minerai.
Le premier prix était d'un million de crédits et ce fut Tirovers qui le remporta, au terme d'une course pleine de péripéties.
C'est pendant cette course que Shatt Tirovers remarqua l'épave d'un énorme cargo qui dérivait droit vers le bidonville spatial des mineurs de Tialoé.
Sa radio en panne, il ne pouvait les prévenir.
Après une course épique, zigzaguant à pleine vitesse entre les rochers errants, il parvint à atteindre la ville suffisamment tôt pour qu'on puisse diriger vers l'épave des canons qui la réduisirent en poussière inoffensive.
Les habitants reconnaissants lui offrirent une nouvelle barge, beaucoup plus luxueuse que la sienne.
En effet, l'ancienne avait perdu la plupart de ses boucliers et l'intérieur était passablement irradié. Tirovers en conserva d'ailleurs une maladie de peau. C'est ainsi qu'on l'appela par la suite « Shatt le Tacheté ». Les deux barges sont d'ailleurs exposées au musée, au siège de la CREM.
Grâce à la prime du vainqueur et ce que lui rapporta la vente de ce qu'il avait glané pendant la course, il put engager du personnel et créer ce qui deviendrait plus tard la CREM...
Pour l'anecdote, signalons que les habitants de Tialoé rebaptisèrent la ceinture d'astéroïdes du nom de leur sauveur. Elle devint sur toutes les cartes du monde connu la ceinture de Shatt le Tacheté ».

Le goût du risque

Depuis, la Compagnie s'est bien agrandie et diversifiée, selon le vœu de son fondateur. Shatt Tirovers souhaitait donner à la CREM une dimension supplémentaire, en faire quelque chose de plus qu'une simple société minière. C'est ainsi que s'ouvrit bientôt le département Prospection, ayant pour mission la recherche de nouveaux sites intéressants. Elle se mit bientôt à vendre les concessions, ne pouvant exploiter tous les sites découverts. C'est ainsi que la CREM acquit une certaine renommée. L'équipe formée des trois premiers amis de Tirovers, des têtes brûlées, sut transmettre son esprit d'aventure et son audace aux nouveaux explorateurs. Le « sérieux » qu'exige un groupe de notre importance n'exclut pas la fantaisie et le goût du risque. C'est ce « plus » souhaité par notre fondateur qui fait notre force. Nos prospecteurs étaient avant tout des explorateurs, des aventuriers qui partaient un peu au hasard vers l'inconnu. Et les récits d'aventures qu'ils en rapportaient furent bientôt fort populaires. C'est ainsi que notre devise devint « Audace et Entreprise ». Ce qu'ignore le grand public, c'est que nombre de ces aventuriers étaient des agents de cette Guilde des Megas. Mais j'y reviendrai plus tard...

Le matériel

Afin de mener à bien ces expéditions, il devenait nécessaire d'acquérir du matériel de plus en plus sophistiqué. Le fameux Sin Traeco, au départ prospecteur, commença à en fabriquer lui-même. Puis il se fit aider et c'est ainsi que naquit le département Développement. Sin Traeco a disparu, dans des circonstances mystérieuses, mais d'autres ingénieurs ont aujourd'hui pris la relève... Ce matériel sophistiqué fit d'ailleurs bien des envieux et plutôt que de le garder jalousement enfermé, Tirovers

accepta de le louer puis de prêter également du personnel pour le faire fonctionner. Ce fut bientôt carrément des missions de prestations de service qui étaient organisées, ayant pour objet la réparation de vaisseaux dépassées ou des sauvetages là ou personne d'autre ne pouvait aller, etc. A chaque fois qu'un problème de matériel particulièrement délicat se présentait, on appelait la CREM.
Encore une fois, la Guilde des Megas fit elle-même appel plus d'une fois à nos services, de la même manière que nous lui demandions parfois son aide...

Les capacités megas

Les Megas ne font pas vraiment partie du commun des mortels. Ils possèdent deux aptitudes psychiques très spéciales : le Transfert et le Transit. Vous trouverez sur votre bureau un dossier complet sur ces deux capacités. Elles font de ces gens-la des espions hors pair qu'il vaut mieux avoir de son côté. Petit à petit, il devint une habitude d'emmener, à chacune de nos missions d'exploration vers des planètes inconnues, un Mega. Personne ne savait alors ce qui le motivait exactement. A un moment donné, il disparaissait et revenait quelque temps plus tard, sans explication. Un petit nombre de gens, dont je fais partie, est aujourd'hui au courant. En fait, leur intérêt à placer l'un des leurs dans ce type de voyage est qu’il puisse construire et activer un « tétraèdre » en un lieu ou une zone qui n'en possède pas.

Les Megas et nous

Ces gens sont donc des alliés précieux pour notre société. Ils sont en effet capables d'apparaître instantanément où bon leur semble, pourvu qu'il y ait un tétraèdre à proximité. Et puis, ils ne sont jamais coincés nulle part : il suffit qu'ils en construisent un pour disparaître... Mais la Guilde des Megas ne possède pas de moyens financiers très élevés. Ce ne sont pas des commerçants. Ils ne font pas de bénéfices. Ils ne vivent que du mécénat et des dons de gens reconnaissants. Et il arrive souvent que personne ne soit au courant de ce qu'ils ont fait, même pas ceux à qui ils ont rendu service. Ils sont très discrets. C'est pourquoi vos prédécesseurs ont toujours accepté de leur verser régulièrement une belle somme et n'ont jamais hésité à leur prêter du matériel. En contrepartie, nous n'avons jamais hésité non plus à leur demander leur aide. Vous devez savoir aussi que quelques-uns de nos collaborateurs ont accepté par écrit de se laisser investir, en cas d'absolue nécessité, par l'esprit d'un Mega. Il s'agit pour la plupart d'agents ayant été sauvés par l'un d'eux. La liste de ces personnes est bien entendu à votre disposition.
En ce qui concerne la position à prendre dans nos relations futures avec eux, la décision vous appartient totalement, maintenant que vous connaissez leurs capacités. Afin de vous en faire encore une meilleure idée, il est prévu une visite chez eux, dans quelques jours. Vous y rencontrerez l'un de leurs chefs, un vieux comme ils les appellent. Il est surtout notre principal interlocuteur. Son nom est Kanezawa. Ce sera également pour moi l'occasion de vous présenter quelques Megas de mes amis.

Pour finir...

Naturellement, ces informations sont absolument confidentielles et quelle que soit la décision que vous prendrez, il est important de ne jamais les divulguer. Ces gens-là ne sont pas des enfants de cœur et on ne sait pas tout à fait de quoi ils sont exactement capables. Certains les soupçonnent de savoir manipuler des forces mystérieuses, psychiques, ou même occultes, magiques... Ce qui est sûr, c'est qu'ils sont en relation avec Pergame IV.
Sachez que j'ai moi-même failli être l'un des leurs. Je possède ces deux capacités bien particulières que j'ai appris à utiliser. J'ai en effet pu profiter de leur entraînement de base. Mais je n'étais pas fait pour une vie aventureuse et j'aspirais au calme. Mon poste de coordinateur dans nos bureaux me convient parfaitement. Toutefois, sachez que je reste à leur disposition, pour autant que cela n'interfère pas avec mon travail au sein de la CREM. Je suis leur contact ici.
Enfin et pour terminer, vous devez savoir qu'il existe l'un de ces tétraèdres dans nos locaux. Il s'agit d'une pièce gardée en permanence et surveillée électroniquement. Il est donc facile de leur demander de l'aide par ce biais : je suis chez eux immédiatement et ils peuvent en faire autant.

Aveux sensationnels

Foë B'ter, le magnat bien connu de la cyberprothèse est venu se constituer prisonnier hier

après-midi, au Q.G. de la police de Deria, capitale de Plasi la belle. Après avoir demandé une conférence de presse en présence du chef de la police, il a avoué être responsable d'un énorme trafic d'organes entre des mondes reculés et les cités de l'AG les plus demandeuses. Mais l'élément le plus curieux réside dans sa rétractation du lendemain. Il a déclaré « avoir eu son corps possédé par l'un de ces démons de Megas ». Trop tard, de toute façon : un droïd de justice était présent et son témoignage enregistré sous mémoire plombée est une preuve irréfutable... Un élément de plus qui vient s'ajouter au mystère planant sur cette hypothétique « guilde des Messagers Galactiques ».

2.7.8 Quelques témoignages d'agents de la CREM

Toul Varter, capitaine du vaisseau d'exploration Fureteur III
« Personnellement, je n'ai rien contre eux, encore faudrait-il qu'on me dise une fois pour toutes l'attitude que je dois avoir. Parce que dans l'affaire du super gisement de turbinium, c'est à cause d'eux qu'on a eu la FRAG sur le dos. Je sais qu'on s'en serait tiré très bien nous-mêmes. Une batterie de Dards-d'argent ne m'a jamais impressionné... »

Skat Fareo, Force d'intervention
« Ben, moi, en ce qui me concerne, je dis que ces types-là, y sont réglos. Sans eux et leur satanée pyramide, on serait encore sur Scylla 4, la où qu'on s'était écrasé... Alors, pour moi, si y'en a un qui veut mettre son esprit dans le mien, pas d'problème. Le seul inconvénient, c'est qu'on s'rappelle rien, après. Quand je pense qu'il, ou plutôt, je, enfin, m'a fait rentrer dans le harem du sultan Paner T'ber Tadish. Les plus belles filles de toutes les galaxies et pas un souvenir ! Enfin... C'est ce que le chef a appelé : les intérêts supérieurs... Les intérêts des supérieurs, ouais ! »

D'riik 416, droïde mécano
« Je n'ai rencontre qu'un seul Mega, mais c'est le seul humain que j'ai connu (en dehors de nos techniciens, bien entendu) qui ait été capable de remonter un tri-inducteur effet Goone. C'est le jour où mes deux bras avaient été arrachés par un treuil. C'est lui qui me les a réinstallés. Le seul inconvénient c'est qu’à chaque fois que je serre les deux poings, j'envoie un SOS sur la bande de l'hyperfréquence. Peu importe, c'est un geste que je ne fais qu'en de très rares occasions : je ne suis pas programmé pour me battre. »

Chapitre 3 - Les Missions

Même si les problèmes de brèches entre les univers sont prioritaires, les missions que confie la Guilde à ses agents sont de tous types : espionnage, sauvetage, réajustement d'une intervention de l'AG... Ces missions sont confiées, selon les cas, à un agent solitaire ou à un groupe. Les groupes sont constitués en fonction de la mission. S'il s'agit d'une action bien précise et prévisible, des Megas aux spécialités adaptées sont choisis, parfois même tout un groupe de même « spé ». Si, au contraire, c'est le noir total sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté du point de Transit, les spécialisations sont panachées, pour à parer à toute éventualité.

3.1 Considérations diverses

3.1.1 Heures de pointe et heures creuses

En période de conflits ou de catastrophe du continuum, tous les Megas sont mobilisés.
Mais en période de calme relatif, les Megas se voient confier des missions de sauvetage, d'assistance ou même de soutien à des personnalités dans leurs recherches, lorsque les vieux estiment qu'un important écosophe ou un explorateur se lance dans une opération risquée mais dont les retombées pourraient être bénéfiques...

3.1.2 Qui demande les missions ?

Les vieux de le Guilde entretiennent un réseau d'espions (on dit «informateurs») comme toute organisation qui se respecte. Ce sont parfois des Megas (fouineurs, patrouilleurs), parfois des autochtones qui croient travailler pour une cause qu'ils soutiennent... N'oublions pas la présence de Megas en poste de surveillance, missions de longue durée durant lesquelles ils sont également attentifs à tout ce qui se passe, même hors mission ; et d'ex-Megas retirés, inactifs, qui constituent autant d'observateurs. Fréquemment aussi, la demande vient des hauts médiates de l'AG ou directement de l'Immédiator, qui n'est pas le dernier à fouiner lui-même si un détail attire son attention sur une planète de l'AG.
Les médiates relayent parfois la demande d'aide d'un ambassadeur, ignorant toujours que ce sont les Megas, au final, qui ont résolu son problème et non des agents de l'AG.
Les missions de réparation du continuum sont motivées, soit par des observations directes de phénomènes anormaux par des Megas lors de Transit ou de passages de brèches, soit par des messages qu'émettent les guetteurs à l'attention des vieux de la Guilde.

3.1.3 Les maladies et les Megas

Passant une grande partie de leur temps en mission dans des endroits pour le moins variés, les Megas sont traités médicalement (NT6) pour être débarrassés et si possible protégés contre la plupart des microbes champignons et autres éléments nocifs pour leur santé ou pour celles des êtres connus de QF10001.
Mais quant ils reviennent de mission, ils peuvent être porteurs d'un germe inconnu qui attend son heure pour contaminer son entourage. De fait, le Sanctuaire est équipé de systèmes très perfectionnés de dépistage et de neutralisation de tout élément pathogène connu ou suspecté : ses salles de décontamination d'urgence jouxtent les salles de transit principales et une partie de l'entraînement des vigilants consiste à traquer les signes d'infections ou la présence d'êtres potentiellement contagieux dans les aires de transit.
Certaines infections sont éliminées lors du passage d'un Mega entre deux univers parallèles aux propriétés physiques différentes. Un simple passage dans l'inter continuum peut suffire à éliminer certaines bactéries exotiques.
Lors de leurs vagabondage de planète en planète, les Megas peuvent êtres de dangereux vecteurs

de contamination ce qui a parfois conduit la Guilde à de vastes campagnes médicales... Vie et dignité !

3.2 Les types de mission

Voici un panel de missions dans lesquelles les Messagers sont envoyés. Les Megas ne sont pas de simples mercenaires, il doivent s'adapter à des situations très diverses...

3.2.1 Pour l'AG

Désamorcer un chantage : prise d'otages (inconnus ou personnalités), déstabilisation du commerce par la vente massive de matériaux très rares, menace sur des planètes sans protection. L'AG a parfois les mains liées face à des machinations ourdies par des dictateurs ou des sociétés de malfaiteurs. Mais c'est oublier les Megas qui arrivent là où on ne les attend pas.

Soutenir la FRAG : la force d'intervention de l'AG ne se trompe jamais... à condition d'avoir été bien informée. Il arrive qu'une opération de la FRAG se révèle sous-estimée par suite de désinformation. Lorsqu'un échec de la FRAG aurait de graves conséquences, les Mega peuvent intervenir en renfort.

Faire voyager un individu, un objet : grâce au Transit, les Megas vont pouvoir amener sur la planète Zooba le professeur Klotz et son gyrotron (qui fera enfin pleuvoir sur Zooba) en évitant les astroports gardés par les sinistres sbires du quasi-dictateur Grum. Bien sûr, il faudra l'accompagner du point de Transit jusqu'aux plaines de Tchaz, à mille kilomètres...
Souvent pour des raisons psychologiques, parfois avec raison, un objet précis, un individu est indispensable à une cérémonie cruciale, à la mise en route d'un système... Et il est justement resté là-bas au fond de l'espace, où seuls les Megas peuvent le récupérer dans les délais (brefs) impartis.
Ce peut être aussi chercher un prince parti à l'aventure, que l'empereur mourant espère voir lui succéder (sinon l'empire sombrera dans le chaos).

Protection de personnalité : les médiates, qui savent reconnaître les qualités humaines des gens, seraient atterrés si l'AG était privée de l'immense talent de cet ambassadeur, de cet agent de la garantie ou encore de ce génie précieux et étourdi qui ont tous en commun de se jeter dans la gueule du loup au milieu du pire conflit de la décennie, dans l'endroit le plus dangereux pour eux de toutes les galaxies. Une mission de protection auprès d'un ou une médiate de l'AG, c'est parfois l'occasion d'acquérir une expérience que ne peut offrir aucun stage d'entrainement de la Guilde des Megas.

3.2.2 Contre l'AG

Eviter les excès de la FRAG, de la Garde : les vieux peuvent vouloir protéger une partie des populations ou juste des individus de la fureur destructrice des forces de l'AG. Parce que ce peuple peut aider à reconstruire la planète blessée, parce qu'un individu semble promis à un rôle important dans la marche des mondes ou simplement que des Megas sont disponibles et ont une bonne chance de limiter le massacre en utilisant une ressource connue d'eux seuls (abri datant de la première AG, capacité des autochtones oubliée depuis des générations...).

Abus de pouvoir d'un représentant : les médiates et autres représentants de l'AG peuvent être tentés d'abuser de leur pouvoir pour obtenir un avantage personnel, assouvir une vengeance, etc.
L'AG s'en aperçoit mais dans des délais d'autant plus longs que le scélérat semblait digne de confiance. L'intervention à temps des Megas peut empêcher les débordement les plus graves du personnage.

Peuple ignoré : l'AG doit intervenir sur une planète où vit un peuple ignoré de tous, qu'un contact avec la technologie de l'AG déstabiliserait de manière fatale. Difficile de dire à l'AG : « N'allez pas par

là ! ». Il faudra donc détourner son attention ou pousser les populations menacées à se dissimuler d'une manière ou d'une autre, le tout en agissant dans le cadre de leurs coutumes et croyances avec délicatesse.

Couvrir un Robin des bois : malgré ses efforts pour résoudre les problèmes de façon cohérente avec les philosophies locales, l'AG doit parfois agir contre un individu ou groupe qui viole les lois ouvertement, même si les médiates n'ignorent pas que les « bandits » ont quelques raisons légitimes d'agir ainsi. C'est un cas de schizophrénie du pouvoir, où l'AG envoie ses meilleurs éléments pour arrêter les hors-la-loi, tandis qu'un médiate demande aux Megas de les aider à s'échapper, sans nuire à ses propres forces évidemment.

3.2.3 Renégats

Considérés au début avec dédain, les renégats commencent à nécessiter des interventions des Megas, pas forcement agressives d'ailleurs.

Renégats par erreur, à récupérer : parmi les renégats, certains ne sont ni des rebelles à la Guilde, ni des bandits utilisant leurs pouvoirs pour acquérir argent ou pouvoir mais des agents choqués par un épisode dramatique de leurs missions. Les Megas vont alors essayer de les ramener à la raison, en usant de psychologie avant qu'ils ne se lancent dans des actions qu'eux même regretteront. Les missions importantes étant parfois assurées par deux équipes, il arrive que le traumatisme provienne d'une mise en scène d'autres Megas utilisant des Transferts...

Infiltrer les renégats (passif, actif) : arrêter des renégats, les entraîner dans l'inter continuum afin que les guetteurs désactivent leurs pouvoirs n'amuse personne. La Guilde n'arrive à ces extrémités que s'ils sont vraiment dangereux. Tant qu'ils ne se font pas passer pour des dieux en asservissant une peuplade NT1 ou ne se lancent pas dans le banditisme à grande échelle, la Guilde préfère épargner la vie des uns et des autres en « laissant courir ». Mais comment savoir ce que mijotent les renégats ? En les infiltrant jusqu'à être fixé sur leurs intentions. Des missions pour deux ou trois agents qui demandent de la subtilité, d'autant que les renégats s'y attendent plus ou moins...

Échec aux bandits : lorsque des renégats, laissés à leurs activités semi-malhonnêtes, commencent à se croire à l'abri de toutes représailles, il leur arrive de passer à l'échelle supérieure. Autant par devoir que pour éviter de se faire une image négative, la Guilde se doit alors de les contrer. Une fois confrontés à leurs anciens coéquipiers, mieux équipés et entraînés qu'eux, les renégats s'assagissent soudain et se font ensuite oublier quand ils ne font pas simplement leur mea-culpa pour retourner au sein de la Guilde.

Protéger les planètes Megas : les plus dangereux des renégats sont les rebelles. Ceux qui en veulent à la Guilde iront faire des crasses à leurs anciens coéquipiers, sur les planètes écoles, sur les villégiatures. C'est pour cette raison que la Tortue ne possède qu'un seul point de Transit, au fond d'une fosse profonde et gardée, au milieu de la place du village.
Des rebelles un peu irréalistes croient aussi parfois avoir trouvé LE plan qui leur permettra de prendre le pouvoir sur Norjane. Ils vont rarement très loin mais il faut protéger le Sanctuaire de la Guilde de leurs tentatives délirantes.

Niveau des renégats : une fois loin des missions de la Guilde, les renégats ont tendance à se laisser vivre. Ils s'entraînent un peu, bien sûr mais le fait de s'organiser dans la clandestinité, de préparer des coups, leur prend du temps. Et ils ne disposent plus du matériel d'entraînement de la Guilde, ni des rencontres que celle-ci permet avec des spécialistes du plus haut niveau. En bref, en dehors d'un ou deux talents qu'ils cultivent, les renégats voient leurs autres talents régresser, surtout au bout d'une période de quatre à six mois.

Pister un renégat qui se transite : un renégat de haut niveau est capable de créer son point de

Transit personnel. Comment le suivre s'il s'en sert pour voyager ? La solution la plus sûre est d'interroger les guetteurs. Mais seuls les vieux semblent en relation avec ces maîtres de l'inter continuum. Et on ne dérange pas un vieux, encore moins un guetteur, pour si peu. Une autre solution, découverte par des Megas malins, consiste à interroger les créatures de l'inter continuum.
L'entreprise est dangereuse, certes et les chances d'obtenir l'information minces. Mais sinon, il n'y a plus qu'à jouer les Sherlock Holmes : pénétrer dans son repaire, récupérer et analyser la terre et les poussières que ramène le renégat sur ses vêtements, surveiller les points qu'il pourrait utiliser (notamment ceux qu'il a créés). Un travail de fourmi.

3.2.4 Surveillance

D'un renégat connu : un renégat solitaire semble très actif mais l'agent qui le surveille n'arrive pas à savoir ce qu'il trafique. Il ne semble pas s'enrichir, ni se comporter comme un rebelle préparant un putsch. Une équipe est appelée à la rescousse.

D'un haut traître : par hasard ou par espionnage, les Megas ont appris qu'un personnage très important va trahir. Quand et de quelle façon ?

D'un égaré par brèche : les égarés, c'est-à-dire les gens qui changent d'univers par une brèche, sont des dangers potentiels. Soit de manière basique parce qu'ils détiennent un savoir qui peut en faire des générateurs de troubles, surtout dans des univers de basse technologie ; soit parce qu'ils deviennent de vraies bombes psy ; soit enfin parce que, une fois sur dix mille, ils déclenchent une réaction dans l'univers qui les accueille, comme l'huître qui sécrète un perle autour d'un grain de sable (image positive) ou comme un organisme qui s'enfièvre face à un virus...
Si la nature égarée d'un individu est découverte tardivement, il a déjà pu prendre une place importante dans un système. Difficile de mettre un empereur à la porte ! Les Megas devront alors estimer son « taux de danger », en observant s'il déclenche ou non des phénomènes anormaux ou bien s'il n'assoit pas son pouvoir sur des manquements graves au Code des planètes.

D'un tricheur de NT aidé de contrebandiers : la Guilde collabore avec l'AG pour protéger les planètes « extérieures en développement », comme la Terre. Il arrive qu'un contrebandier malin passe le filet tendu par les forces de l'AG, pour proposer à un autochtone assoiffé de pouvoir des petits gadgets NT6 contre diverses marchandises locales. Mais il se peut aussi que les capacités et pouvoirs « anormaux » du suspect soient simplement beaucoup d'astuce, un esprit réellement inventif ou des pouvoirs psy naturels. Arrivant par point de Transit, les Megas sont bien plus discrets que les vaisseaux des agents de l'AG, qui se font régulièrement repérer.

Surveiller, et après ? Les missions de surveillance deviennent intéressantes... au moment où elles cessent. C'est-à-dire quand le personnage ou le lieu surveillé devient le centre d'une activité suspecte. Le MJ pourra choisir diverses voies :
- Le Mega de surveillance avertit la Guilde, qui envoie les personnages des joueurs. L'espion peut alors être relevé, continuer sa surveillance, ou accompagner les personnages-joueurs.
- Ce sont les PJ eux-mêmes qui étaient de surveillance. Le MJ leur résume les jours ou semaines précédents, et commence le jeu quand les choses bougent. Ceci évite la routinière cérémonie de départ...
- Troisième cas : jouer un petit peu la surveillance (qui n'a rien de folichon, mais permet au MJ de mieux placer le décor), puis mettre sous le nez des Megas (de façon progressive, pour les « ferrer ») une affaire liée à celui qu'il surveillent, mais qui n'est pas ce qu'ils attendent. Comment vont-il arriver à courir deux lièvres à la fois ?

De garde sur Terre : que ce soit sur une Terre parallèle ou sur votre Terre d'origine, vous pouvez y avoir deux statuts différents. Soit vous êtes en mission longue, auquel cas la Guilde s'arrange pour vous fournir une identité viable, quitte à vous demander de porter des postiches ou des prothèses-empreintes pour ressembler à l'original de votre nouvel état-civil et vous héritez alors du logement de votre couverture. Soit vous êtes en mission brève, incognito et vous découvrirez les

souterrains secrets de nos bases terriennes. Ils n'ont rien de folichon et vous risquez de regretter votre cabine sur Norjane ou le confort de votre résidence personnelle. En effet, nos locaux là-bas ne sont pas à l'abri d'une inspection d'un quelconque service de contre-espionnage terrien. De ce fait, aucune technologie supérieure à celle de la Terre n'y est utilisée. Pas d'holotridi, pas de lit antigrav, pas de caméléo-environnement polymorphique ni de synthétiseur de nourriture.

3.2.5 Personnalités disparues

Méchant évadé : quand un ennemi public s'évade, il a une fois sur deux le réflexe de se venger de manière destructrice. AG et Megas s'allient pour le retrouver et l'en empêcher.

Empereur-dieu lunatique : les leaders divinisés n'ont pas toujours un fou pour oser leur dire qu'ils font une bêtise. Il n'est pas rare qu'un vizir, lieutenant ou autre premier ministre, pleure auprès de l'AG pour qu'on recherche son souverain égaré.

Fugue de prince(sse) : coincés entre une éducation contraignante et l'habitude de commander, parfois physiologiquement en avance sur la cérémonie qui marque la fin de leur enfance ou peu enclins à accepter sans broncher la charge qui va leur échoir tôt ou tard, les héritiers de royaumes et d'empires galactiques ont une forte tendance à disparaître, de préférence au plus mauvais moment, sans réaliser l'attachement des populations à leur personne ni les troubles que leur départ peut susciter. Une intervention de l'AG serait peu diplomatique et les Mega sont plus vite à pied d'œuvre pour ce genre d'enquête.

Génie précieux et étourdi : seuls ou avec leur petite équipe d'assistants, des génies travaillant sur un projet vital pour l'AG oublient tout pour courir après un papillon cosmique ou aller vérifier une théorie au bord du bout de l'univers.

Important allié de la Guilde : autant au sein de l'AG que sur les Extérieures, la Guilde a des alliés, que ce soit pour la diplomatie ou pour un soutien matériel sur des opérations spéciales. Même des souverains d'entités multi planétaires jouent un rôle d'espion distingué pour les Megas. Il est normal que ceux-ci mobilisent leurs forces lorsqu'un de ces alliés disparaît.

3.2.6 Personnalités à protéger

Ambassadeurs en mission : les meilleurs ambassadeurs sont trop précieux pour qu'on les laisse à la seule garde des agents de l'AG. Quand les vieux l'estiment nécessaire, les Megas renforcent la sécurité (en prévenant les agents de l'AG ou non).

Ambassadeurs héroïques : quand les médiates hésitent trop longtemps à intervenir alors qu'une planète ou région est soumise à une agression (invasion, semi-tyran ou cause inconnue), il arrive que l'un d'entre eux aille sur place se mettre en première ligne pour pousser ses congénères à se décider. Le problème est de le protéger sans l'empêcher d'agir.

Vedette : présentateurs d'holo-infos, vedettes de spectacles et hommes politiques sont en général protégés par des gardes privés ou par la Garde fédérale. Mais lorsque la vedette en question a un lien de parenté avec un haut médiate, on demande parfois à des Megas d'opérer une protection rapprochée, surtout si une menace pèse sur la star, le tout en échange de quelques avantages pour la Guilde ou les Megas eux-mêmes que peut fournir le demandeur.

Le protégé sert de chèvre : quand on met en lumière un individu qui va servir à attraper un ennemi public, il faut beaucoup de psychologie pour que la « chèvre » ne craque pas et d'efficacité pour que le « fauve » ne puisse lui nuire lorsqu'il surgira. D'autant que l'individu qui sert d'appât peut être un sacré handicap dans les pattes des Megas.

Psy à protéger de lui-même : un égaré ne demande parfois qu'à rentrer chez lui. Mais il faut

retrouver la brèche et il faut qu'elle soit ouverte. En attendant, s'il est originaire d'un univers plus dense, il faut l'aider à ne pas accumuler trop de puissance psy.

Vieux en observation : les vieux, qui régissent la marche de la Guilde et ne sont pas forcement si vieux que cela d'ailleurs, préfèrent dans certains cas aller sur place pour constater de leurs yeux un phénomène, une situation ou pour dire leur vérité en face à de petits tyrans et autres renégats. Les accompagner est le pire des cauchemars pour un Mega moyen.

3.2.7 Personnalité à mettre au vert

Ambassadeur après l'héroïsme : s'ils ont survécu à une épreuve des force, les leaders autres que militaires ont intérêt à se faire oublier quelque temps jusqu'à ce que les complices de ceux qu'ils ont combattus soient arrêtés ou dispersés. Les Megas les installent sur une planète lointaine sous une fausse identité et restent en embuscade pour guetter un éventuel suiveur ou repartent pour traquer activement ceux qui pourraient encore nuire à leurs protégés.

Allié grillé de la Guilde : un allié de la Guilde peut aussi avoir besoin du même type de vacances forcées. Il faut parfois, s'il était aristocrate ou souverain, lui apprendre son métier de couverture, là où on le cache, afin qu'il n'éveille pas les soupçons.

Renégat retourné : jusqu'à l'arrestation de toute la bande dont il faisait partie, un renégat revenu à la cause de la Guilde doit être mis à l'abri d'une vengeance.

3.2.8 Enquête sur un citoyen

Ambassadeur douteux : sans agir lui-même, un haut dignitaire de l'AG peut utiliser ses informations pour arrondir ses fins de mois, sans même bien se rendre compte des conséquences.

Patron de guilde : les vieux font activement surveiller les patrons des grandes guildes de l'AG (marchands, astropilotes, écosophes), qui en sont conscients et approuvent. En effet, c'est l'assurance que si l'un d'eux tente un putsch au sein du conseil de la guilde, il aura affaire aux Megas. On imagine le mal que peut faire une guilde galactique aux mains d'un seul homme malveillant et de ses nervis...

Égaré soupçonné : quand certaines actions malveillantes et autres pirateries ont visiblement été perpétrées avec l'aide d'un psy (les psys n'étant pas si fréquents dans l'univers), cherchez l'égaré...

Remplacement de personne : un personnage important (par son statut ou par l'importance de son poste) change brusquement d'attitude. Est-ce bien lui ou un sosie, un clone ? Voire un renégat transféré ? Une tentative de Transfert apportera (peut-être) la réponse.

3.2.9 SOS Guildes

Chantage à la réserve d'or : pour ses qualités physiques et sa rareté, l'or reste un métal précieux, concurrencé par d'autres matériaux naturels ou de synthèse, comme l'ygol, qui sert en quantité infime dans les cerveaux de droïds ou l'yterbium des vaisseaux, etc. Si un voleur dérobe une énorme quantité de matières précieuses, les cours vont faire un bond. Inversement, lorsqu'il choisira de les faire réapparaître, ils chuteront vertigineusement. Pour empêcher ces manœuvres qui peuvent gravement nuire à des systèmes entiers, il faut retrouver le butin (et le voleur). Là où les forces de l'AG sont trop voyantes pour intervenir, les Megas le peuvent peut-être.

Pirates destructeurs : les pirates volent mais respectent la vie des passagers qui ont survécu aux abordages. Quand un psychopathe se lance dans le métier par haine de l'humanité, il se met à dos pirates et honnêtes commerçants. Mais il est aussi plus dur à attraper car il ne cherche pas forcément à vendre ses prises.

Barbares : les peuplades primitives qui demandent à entrer dans l'AG restent un temps assez long sous la surveillance de la Garde et d'observateurs jusqu'à ce qu'ils aient visiblement assimilé les contraintes et règles de civisme qui vont de paire avec le progrès technique apporté. Il arrive qu'une peuplade entière joue la comédie à l'AG et sitôt la période probatoire terminée, s'achète discrètement des vaisseaux pour envahir des planètes extérieures mal défendues. La FRAG ne peut intervenir, puisque les agresseurs sont sur le même sol que les agressés. Mais les Megas ont une petite chance, s'il existe des points de Transit bien situés, de frapper les barbares à la tête, c'est-à-dire leurs chefs...

3.2.10 Décalage temporel

La possibilité des Megas de visiter des univers parallèles leur permet d'accomplir des missions à caractère temporel. Un exemple : la Guilde des Megas cherchait un indice d'un événement passé, 92 ans auparavant. On pouvait le trouver dans QF1 00005, univers exactement semblable mais décalé de -120 ans. Donc, 28 ans après, des Megas se sont rendus au lieu X du second univers pour voir les mêmes événements se dérouler, ne pas perdre la piste et retrouver qui était le kidnappeur du professeur Gasky et où le malfaiteur avait caché le Wyrtron, le tout sans interférer avec qui que ce soit pour ne rien changer à la trajectoire de cet univers « témoin »... Notons que, les Megas ayant en partie raté leur coup, ils ont pu recommencer tout de suite dans QF1 00006, décalé juste de 5 jours mais où des détails étaient légèrement différents (le lieutenant du bandit n'était pas mort, comme dans les deux autres univers et il leur est tombé dessus).

3.2.11 Exploration

Mission de colonisation : lorsqu'une sonde détecte une planète terraformable, l'AG y envoie un vaisseau de colonisation. Cryogénisé avec l'équipage (même via le triche-lumière, les voyages peuvent être longs), un ou deux Megas sont là pour créer un point de Transit sur la nouvelle colonie. Parfois, les ennuis commencent avant qu'ils en aient eu le temps.

Aide à un grand explorateur : quand une planète prometteuse engloutit les missions d'exploration sans qu'on comprenne pourquoi, il est des explorateurs, parmi l'élite ou parmi les plus fous, que ces planètes-pièges mystérieuses attirent. Ils n'auront de cesse de percer leurs secrets. Curieusement, ces explorateurs fous trouvent souvent un appui auprès de la Guilde, qui envoie des Megas les soutenir.

Pionniers « Where no man has gone before ! » : l'exploration est une aventure qui vous séduira peut-être. Lorsqu'une sonde galactique repère un monde susceptible d'être habitable ou terraformable non répertorié, l'AG organise en général une expédition de repérage-analyse-précolonisation.
Ces planètes se trouvant dans des régions très éloignées de l'univers, bien au-delà de ce qu'on surnomme la Frange, le voyage est fort long. Nulle balise n'en donne le chemin et même si les pilotes empruntent la dimension triche-lumière, ils avancent en espace inconnu et doivent procéder par sauts multiples, de plus en plus courts, entrecoupés de phases de repérage, puis terminer l'approche du système en vitesse subluminique.
Une telle expédition représente donc des mois de voyage. D'autre part, les vaisseaux d'exploration, de taille moyenne, ne peuvent emmener beaucoup de matériel et notamment pas de triche-radio suffisamment performante pour qu'on puisse communiquer avec l'AG. On considère en effet qu'il est préférable d'embarquer le matériel nécessaire à la construction d'une base et à l'exploitation des matières premières locales, à partir desquelles la « chaîne de synthèse » fabriquera les composants et objets nécessaires les plus adaptés : droïds spécialisés, triche-radio, véhicules, nouveaux bâtiments.
Cette deuxième phase prenant aussi du temps et l'AG désirant savoir ce qu'il advient des précieux écosophes et ingénieurs envoyés sur place, elle a passé un accord avec la Guilde des Megas. Deux ou trois agents de haut niveau partent avec l'expédition (parfois un seul). Dès leur arrivée, sauf

problème immédiat, le plus expérimenté d'entre eux, avec l'aide de ses équipiers, commence l'activation d'un tétraèdre de Transit (emmené dans ses bagages), en s'installant sous une tente isolante. Lorsqu'il a terminé l'activation, le Mega sort en général de sa transe pour s'apercevoir que dans l'intervalle, la base s'est construite autour de lui ! Ainsi, au bout de quelques jours, un Mega peut se transiter vers Norjane pour y ramener les tétraèdres témoins, puis vers un point de Transit du Palais de l'Immédiator, sur Pergame IV, pour signaler un problème, le besoin d'une pièce particulière ou tout simplement annoncer la bonne marche des opérations, les résultats des premières observations et demander des consignes. Bref, un travail de base de Messager Galactique !
Les mauvaises surprises pouvant se manifester à plus ou moins brève échéance, un Mega au moins reste plusieurs semaines avec l'équipe de pionniers. Il participe alors aux opérations scientifiques ou techniques, selon sa spécialisation.

3.2.12 Brèches

Fermer une brèche : quand une brèche est dangereuse, par exemple si elle fait communiquer un monde dense avec un autre très « léger », il vaut mieux la fermer pour éviter les risques. On se souvient de l'invasion des Tyrannosaures psy sur QF100523 !
Pour ce faire, le plus simple est de l'enterrer sous une colline artificielle. L'usage des explosifs est dangereux car cela peut la gommer... ou l'agrandir !

Explorer une brèche en cours de mission : qu'ils y soient contraints par l'action ou qu'ils ne fassent que la remarquer au passage, les Mega sont toujours curieux d'aller voir de l'autre côté... De fait, l'exploration n'est pas toujours effectuée dans les règles. S'il n'y a pas de point de Transit de l'autre côté, il est bien vu d'en créer un, à condition d'avoir un niveau suffisant pour le faire sans risque et que cela n'entrave pas la mission. En outre, une brèche ne fonctionne pas toujours dans les deux sens...

3.2.13 Divers

Au service d'un ex-Mega : entre deux missions officielles et si cela ne constitue pas un « abus de pouvoir », les Megas en activité sont parfois appelés par d'anciens Megas retirés. Par exemple un ancien compagnon qui, ayant quitté la Guilde pour épouser une princesse sur un monde NT2, se retrouve mal en point face à une invasion de créatures maléfiques venues d'on ne sait où... Dans ce cas, les Megas n'ont le droit d'emporter aucun matériel de la Guilde et n'en tireront aucun point de mission. C'est leur « employeur » qui fournira les armes et les dédommagera d'une façon ou d'une autre (or, entraînement avec ses maîtres d'armes, ...).

Au service d'amis : comme ci-dessus, des Megas peuvent, hors mission, partir aider des amis non-Megas. La consigne étant là aussi : pas de matériel Mega, pas de pouvoir utilisé à mauvais escient (hors légitime défense) et pas de points de mission.

Au secours de Mega : si une mission a visiblement raté (une personnalité que les Megas protégeaient a tout de même disparu) et que les Megas ne réapparaissent pas, un équipe de patrouilleurs est envoyée sur leurs traces à la rescousse. Ceci est aussi valable quand la mission devait durer un temps précis qui est largement dépassé.

Accidents du continuum : beaucoup de tels accidents sont dus à un égaré, un intrus qui n'est pas dans son univers, comme s'il avait emmené un fil de son propre univers et qu'il le traîne à sa patte en débobinant la trame de son propre monde au travers de celui où il a échoué. Les phénomènes qui en découlent ne sont jamais les mêmes : apparitions de créatures d'autres plans, distorsions spatiales ou temporelles locales, mineures ou graves ou bien pire : mélange des deux univers et cataclysmes à l'échelle stellaire.

Entité-planète : lorsqu'ils ne sont pas dans leur univers, les Megas peuvent être contactés par

l'entité-planète, sorte de conscience générée par les être vivants qui la peuplent. Son intelligence est au niveau des créatures les plus intelligentes nées de son sol mais son champ de conscience est bien plus vaste... Les Megas peuvent se concentrer pour l'appeler mais c'est elle qui décide de se manifester, souvent sous forme d'un être archétypal ou symbolique, issu de la culture des habitants s'il y en a (équivalents locaux des dragons, licornes, serpents de mer, croquemitaines, etc.). L'entité-planète voit les choses dans leur ensemble et distingue mal les détails mais en l'absence d'autres indices, c'est elle qui peut aider les Megas à retrouver un égaré par exemple.

Créer des points de Transit : en dehors des missions d'exploration, les occasions de créer des points de Transit sont variées. Par exemple, on peut vouloir en créer un au cœur de la forteresse d'un apprenti-dictateur, tant qu'elle est encore peu défendue, pour lui tomber dessus par surprise si plus tard il dégénère comme on le craint.

Dépister un Mega latent : si des Megas repèrent un Mega latent en cours de mission, sur une planète peu visitée par les recruteurs, ils peuvent, leur mission achevée, tenter de le retrouver.

Enquête sur un défaut dans les archives Megas : au bout de plus de seize mille ans d'activité, les archives de la Guilde présentent des lacunes, des rapports douteux, des « témoins » dont le rapport manque et dont on ignore la destination, etc. De quoi faire dans les (rares) périodes de calme.

Protection des « extérieures » : les planètes extérieures en développement ne doivent subir aucune interférence de l'AG jusqu'à ce que celle-ci décide de les contacter ou qu'elles-mêmes découvrent le triche-lumière et s'élancent dans la galaxie. Si l'AG se charge à peu près efficacement de dissuader les contrebandiers, il est un cas où elle ne peut pas s'interposer : les atterrissages en catastrophe. Il est certain qu'un pilote préfère encourir plus tard les foudres de l'AG plutôt que de finir tout de suite en poussières cosmiques. Une fois l'appareil en détresse posé, les Megas vont devoir intervenir très vite pour secourir les naufragés et soustraire toute trace de l'atterrissage du vaisseau et de ses occupants aux autorités et aux curieux locaux.

Chasser l'intrus : malgré la vigilance de la Garde Galactique, des extraterrestres arrivent à s'infiltrer sur votre planète bleue. Ce sont souvent des contrebandiers ou des trafiquants, à la recherche de marchandises qui prendront toute leur valeur auprès d'une clientèle précise de l'AG : certaines drogues interdites, des objets « ethniques » variant selon les modes (peintures cotées sur Terre, blue jeans, morceaux de la vraie croix ou du mur de Berlin, pianos, livres, animaux... Des connaisseurs sont prêts à payer des sommes fabuleuses pour satisfaire leur passion), des objets technologiques finis (puces, bombes, avions de chasse) ou des plans.
Certaines technologies sont tellement surveillées ou légalement protégées dans l'AG que des mondes ayant un retard technologique important (et donc contraint d'acheter des produits tout faits à d'autres systèmes) sont à la recherche de tels matériels ou informations pour progresser et acquérir leur autonomie. Là aussi, pour un contrebandier, le gain potentiel vaut les risques encourus. Des factions rebelles et autres groupes fanatisés utilisent aussi ce moyen pour se procurer des armes sans passer par les circuits habituels.

Un Mega latent se rebiffe : un Mega latent repéré par les agents sur Terre est aussi susceptible de posséder des pouvoirs psy. En général, cela se remarque ou se détecte. Mais il arrive que le « candidat » n'ait jamais eu conscience de ses capacités et que le facteur déclenchant soit justement la rencontre avec les recruteurs. Voyant un Mega se dématérialiser en entrant dans le tétraèdre, notre Mega latent peut soudain envoyer un choc télékinésique aux personnes présentes, fuir par télurgie, etc.
Nous nous retrouvons alors avec un « David Vincent », plus ou moins paranoïaque à cause des « extraterrestres » (il en voit partout) et rendu mégalomane par la révélation brutale de ses pouvoirs (« ... mais je vais sauver la Terre de ces créatures ! »).
J'ai eu la chance d'avoir peu de cas de ce genre durant ma période d'agent de terrain et je ne vous souhaite pas d'en rencontrer. Quoique je connaisse des Megas qui excellent dans ce type de mission

(Major MacLambert).

Le déserteur nostalgique : le but de ce Guide n'est pas de vous pousser à être méfiants vis-à-vis des majors de la Guilde mais comme vous le remarquerez assez vite, quelques-uns manquent dramatiquement de psychologie pour le poste qu'ils occupent. Résultat, des Megas déprimés, qu'il aurait fallu renvoyer séjourner un peu sur Terre depuis longtemps, craquent et s'y rendent sans autorisation, profitant d'une période de vacances. Beaucoup reviennent à la fin de leur congé et même si l'infraction est découverte (ces Megas sont souvent repérés par les agents de surveillance de la Guilde sur Terre), il est d'usage de laisser couler, sauf si l'agent court trop le risque d'être reconnu (il est en général censé être mort, parfois des dizaines d'années auparavant). Mais si le Mega décide de reste là-bas, nul ne sait quel peut être son comportement. Il faut alors retrouver sa trace et le ramener.
Cela demande souvent beaucoup de doigté car une erreur de psychologie peut faire dégénérer la situation en mauvais film d'horreur.

3.3 Cas particuliers en mission

3.3.1 Des espions dans l'équipe ?

Mouchard de l'AG
Au cours des missions où vous œuvrez officiellement pour l'AG ou en parallèle avec ses agents, il peut arriver que l'une des personnes que vous côtoyez le plus souvent soit mandatée pour, à son retour, établir un rapport complet sur vos faits et gestes.
Il se peut aussi, ce qui est par contre rarissime, que ce soit un membre de l'équipe de Megas qui remplisse cet office. La Guilde ne pourrait refuser trop souvent de telles inspections, voulues par l'AG, sans donner l'impression que ses activités sont louches ou discutables. Mais elle a obtenu que les agents apprennent au moins, en revenant sur Norjane, qu'ils ont été « inspectés ».

Vieux en patrouille solo
Accompagner ou être accompagné par un vieux de la Guilde, voilà qui risque de changer un peu vos façons de faire en cours de mission. Encore faut-il le savoir. Or malgré leur sobriquet, les maîtres Megas n'ont pas tous la peau parcheminée et une longue barbe blanche. Un Mega passionné par les mécanismes politiques de l'AG ou particulièrement doué pour la résolution des problèmes d'interférences entre univers peut très bien être admis parmi les sages autour de la quarantaine alors que, physiquement, il paraît dix ou quinze ans de moins. Il faudra être attentif pour remarquer les détails qui trahissent le vieux, comme la connaissance de certains détails hors mission ou une modification du but de la mission en cours de route sans en référer à un major ou encore la négligence de vos objectifs pour aider une équipe travaillant en parallèle avec la vôtre. Il va sans dire que votre attitude à ses côtés peut alors vous valoir de l'avancement ou au contraire la mise sur une voie de garage.

Revenir sur Norjane ?
Rien, sinon l'urgence ou une certaine fierté, n'interdit aux Megas en mission de revenir sur Norjane pour récupérer un matériel utile, faire un rapport intermédiaire ou éventuellement demander de nouvelles consignes.
Les deux principaux obstacles à des retours fréquents sont la distance du point de Transit et la consommation de volonté. Dès que l'équipe de Megas est à une journée du point de Transit, envoyer un Mega sur Norjane signifie qu'il ne reviendra pas avant deux ou trois jours. De plus, s'il ne prend pas le temps de se reposer avant de repartir de Norjane, il augmente ses risques de rater son Transit et de rester bloqué dans l'inter continuum sans que quiconque n'en sache rien. En pratique, ces retours ne sont réellement utiles que lors de missions très longues.

Abandonner un Mega ?
On n'abandonne jamais un Mega blessé, invalide, prisonnier et/ou en danger de mort, sauf s'il s'agit

d'une mission de sauvetage et que le récupérer signifie à coup sûr l'échec de cette mission.
On peut éventuellement laisser en arrière un Mega blessé s'il est certain d'être secouru et soigné ou s'il n'est retenu prisonnier que provisoirement et sans risque pour sa vie. Dans les cas où la poursuite de la mission est impérative, les Megas doivent se porter au secours de leur coéquipier sitôt cette mission accomplie ou bien, si cela ne leur est pas possible, demander l'envoi d'une équipe de secours dès leur retour ou même en renvoyant l'un d'eux vers Norjane avant la fin de l'opération en cours si sa présence n'est plus indispensable.

3.3.2 Équipes de secours

Délais
La Guilde peut envoyer des équipes de secours, soit pour récupérer un agent blessé ou perdu, soit en renfort si l'ampleur de la tâche dépasse largement ce qui était prévu.
Dans les cas où le retour d'un groupe peut être prévu avec précision, le moindre retard entraîne l'envoi d'une telle équipe.
Dans tous les autres cas, le major estime la durée probable de la mission et attend encore un à trois jours avant de s'inquiéter. Cela suffit en général pour qu'il voie revenir les Megas, retardés par quelques impondérables.
Passé ce délai, il expédie une équipe... s'il en trouve une de disponible. Le manque d'effectifs peut le contraindre à patienter encore un jour ou deux. De plus, si une équipe est disponible mais lui semble bien faible par rapport aux risques supposés ou inadaptée (gros bras pour une mission diplomatique), il préférera encore attendre.
Ce qui nous donne en moyenne une période de deux à sept jours avant l'arrivée de l'équipe de secours.
Ces délais peuvent être raccourcis si l'un des agents revient par le point de Transit pour demander de l'aide ou parvient à envoyer (ou faire envoyer par le contact local) un message codé à l'un des relais de la Guilde. Rappelez-vous néanmoins que même par triche-radio, un message peut mettre plusieurs jours à traverser l'espace.

Équipes en parallèle officiellement
Lorsque l'ampleur de la tâche le justifie, des équipes de Megas peuvent travailler en parallèle sur le même terrain, par exemple afin d'agir en divers lieux à la fois. En général, ils sont mis au courant de l'existence et de la mission des autres groupes. C'est souvent le cas pour des opérations de sauvetage.

Équipes en parallèle à leur insu
Plus rarement, la Guilde envoie plusieurs équipes sans en prévenir les membres. Il s'agit alors d'une précaution face à des adversaires psychologiquement fins ou bien disposant de télépathes (les Megas ne peuvent révéler par inadvertance la présence de leurs confrères, puisqu'ils l'ignorent). Il arrive, très exceptionnellement, que la seconde équipe soit là pour surveiller l'autre, qui comporte par exemple un élément douteux (agent double suspecté de travailler pour les renégats ou dans un but personnel).

S.O.S. personnalisé
Lorsqu'une équipe en difficulté n’a pas réussi à demander du secours auprès du major responsable de la mission sur Norjan, ses membres peuvent alors essayer d'appeler à leur aide des Megas plus faciles à contacter : connaissances personnelles d'un membre de l'équipe, résidant ou en mission d'observation sur la planète, Mega avec qui un membre de l'équipe a un lien télépathique privilégié, membre d'un autre groupe de Megas en mission sur le même terrain et repéré en cours d'opération, etc.

Aventures sur Terre
Aller dans les endroits les plus incongrus des univers, connus et inconnus, finit par donner aux Megas terriens la nostalgie de leur bonne vieille planète. Ce syndrome se manifeste en général deux à trois ans après le recrutement et la meilleure thérapie consiste à envoyer l'agent atteint en mission

sur son monde natal.

Missions courtes
S'il dispose d'informations sur le lieu de la mission, le major ne manquera pas d'en signaler les usages les plus bizarres afin d'éviter aux Megas les bourdes les plus prévisibles. Mais il n'en aura pas toujours la possibilité. D'autre part, il n'est pas rare que des Megas, confrontés à des cultures différentes à chaque mission, finissent par perdre leurs repères. Ils réagissent alors selon leurs critères de Terriens, de façon parfois caricaturale. Dans un cas comme dans l'autre, vous devrez donc être particulièrement prudents dans vos comportements vis-à-vis des différents peuples, afin d'éviter d'être trop « décalés ».

Missions longues
Lors des missions courtes, le Mega n'a pas toujours le temps de s'adapter à la culture locale. Par contre, les missions d'observation, de diplomatie ou d'espionnage qui durent des mois voire des années lui en donnent au minimum le loisir et parfois l'obligation. Dans ce cas, plus la culture est différente, plus l'effort pour s'intégrer est important et plus dur est le retour. Trop adaptés à leur monde d'accueil, quelques agents se révèlent incapables d'en repartir ou du moins ont besoin d'une longue période pour se réaccoutumer à leur vie de Mega. L'oublieur ne peut effacer d'aussi longues durées. Selon les cas, la Guilde confirme ces personnes dans leur rôle d'agent sur place, leur offre des vacances ou encore les envoie se ressourcer par le biais d'une mission sur Terre.

3.4 Les résidents

Mêlés à toutes sortes d'affaires, de rivalités entre méga-corporations, de conflits entre empereurs et autres dirigeants de systèmes planétaires, de truands de haut ou bas étage, vous allez forcément rencontrer quelques catégories typiques d'individus. De petits conseils peuvent vous être utiles.

3.4.1 Rencontres avec des Galactiques remarquables

La police dans les systèmes « I'm the law »
Dans les régions les moins civilisées, les pays où une grande autonomie est laissée au représentant du pouvoir central, les zones franches, les petits villages et les sociétés peu organisées, la police et parfois la justice sont représentées par une seule personne, avec un ou deux éventuels adjoints.
Ce cas de figure personnalise terriblement la fonction. Qu'un shérif ou un mandarin n'aime pas vos manières et c'est très vite toute la ville qui est contre vous.
Pour 99% des policiers, miliciens et autres agents de l'ordre que vous rencontrerez, que vous soyez Mega ou rien, ce sera la même chose. Ces gens ignorent tout de la Guilde. S'ils vous repèrent en train de manigancer, ils vous considéreront comme les personnages suspects auxquels ils sont habitués : agitateurs, truands, espions, assassins, à défaut reporters, détectives, chasseurs de primes, voire simples citoyens trop curieux.
Si votre couverture est bonne, la police locale vous fournira parfois quelques indices dans une enquête. Dans tous les cas, à moins que vous ne soyez mandatés par l'AG, mieux vaudra jouer la psychologie : dans les petites villes isolées, un policier peut donner des informations juste par ennui, pour le plaisir de discuter un peu...

- Les systèmes libres : Dans ces systèmes, la police est censée être « une partie de la population, spécialement vouée au maintien de l'ordre ». On peut donc en attendre un certain respect des individus et des lois en vigueur, variables selon les cultures. A moins que vous ne soyez pris en flagrant délit d'activités illégales, des papiers en règles devraient vous permettre d'éviter les problèmes. Avec un petit supplément financier dans les systèmes corrompus. Lorsque la mission s'y prête, par son objectif et son délai de préparation, la Guilde vous fournit des identités et professions facilitant vos activités (voir plus loin : Couvertures). Dans la plupart des systèmes de l'AG, l'unité de police de base est une section de 10 à 50 personnes, disposant de divers véhicules terrestres et antigrav de surface et commandée par un lieutenant de police (en galactique : le sector de police). Les engins volants sont réservés à des unités spéciales de surveillance.

- Les systèmes totalitaires : Le policier y est partout, dans la rue, les entreprises, les magasins. Il connaît tout le monde, a des fiches, surveille également ses collègues et parfois même son supérieur hiérarchique immédiat. Le respect de la loi, qui est une obligation pour le citoyen de base, est totalement inutile pour le policier. Les maîtres-mots d'une action en zone totalitaire sont: couverture à toute épreuve, discrétion, conformisme à outrance et absence quasi totale de confiance en qui que ce soit.
- Royaumes et empires : La police, comme la justice, fonctionne souvent dans les royaumes et empires à deux ou trois vitesses. En gros, le peuple et les petits bourgeois sont soumis à la loi de base. La noblesse inférieure a droit à plus de souplesse et de tolérance et donc de déférence de la part de la police. Enfin, la classe dirigeante, haute noblesse et famille ou tribu du souverain, est au-dessus des lois. Ses membres ont souvent droit de vie et de mort sur leurs sujets. Dans ces conditions, la police n'est au service des victimes que si cela va dans le sens de l'ordre, l'ordre étant ce qui plaît le plus aux dirigeants. Et les détentions arbitraires, la corruption, les arrestations demandées par des nobles par vengeance personnelle sont choses courantes. Soyez diplomates et en cas de pépin, si le Transit ne peut sortir les Megas prisonniers du cachot, que ceux qui sont libres tentent de gagner à leur cause un autre noble. Il y en aura toujours un opposé à celui qui vous a mis des bâtons dans les roues et il sera trop content de jouer les justiciers par esprit de contradiction. Ce petit jeu n'est à pratiquer qu'en cas de force majeure.
- Les mégacorps : Les mégacorporations possèdent des villes ou des planètes entières. La police y est assurée par des milices directement assujetties à la mégacorp ou par des compagnies de surveillance privées ou encore des surveillants en freelance. Selon les firmes, on retrouve plus ou moins les caractéristiques des trois systèmes précédents. Les Mégacorps soucieuses de leur image sont presque aussi vivables que les systèmes libres. Les plus dures ressemblent à des zones totalitaires. Mais dans les deux cas, les dirigeants ont plus ou moins tendance à faire appel à la police pour se débarrasser des individus gênants.

Bars : les bons coins et les autres

Le bar est un lieu bien pratique pour les rendez-vous et pour s'informer. Mais vous n'en trouverez pas partout. Sur Kooreed'n-Sa-Hayaalitook, planète mystique s'il en est, il est inconcevable de boire ailleurs que chez soi ou dans les kejab, petites tentes pour une personne montées dans les rues par des petits marchands de boisson.

L'aventurier moyen classe les bars en trois catégories :

- Les établissements ouverts, à terrasse, fréquents dans les régions au climat agréable. Il est facile d'y entrer et d'en sortir, ainsi que d'y repérer quelqu'un de loin.
- Les bars d'intérieur (galeries marchandes, coursives de vaisseau), possédant tout de même deux ou trois issues.
- Les tavernes, bars fermés, impossibles à espionner de l'extérieur, accessibles souvent par une unique issue. Pour y retrouver quelqu'un il faut y entrer sans savoir s'il est là, ce qui force souvent à passer devant le comptoir où officie un barman à l'œil perçant. A éviter si vous vous savez recherchés !

Dans tous les cas, si vous désirez obtenir des renseignements, il est préférable de ne pas questionner directement le barman ou le patron mais un autre consommateur. Le patron peut se mêler à la conversation sans s'y sentir obligé et laissera filer plus d'informations de cette façon.

N'oubliez pas d'évaluer le type d'endroit où vous avez atterri. Est-ce un de ces établissements où les gens s'ignorent, propices aux rendez-vous et aux discussions? Ou bien un bar bien tenu, où la moindre menace pour la tranquillité des autres clients poussera le propriétaire à appeler la police ?

Ou au contraire un bouge où même une rixe se perd dans le brouhaha ambiant mais où le tenancier, qui voit tout, prend un pourcentage sur toutes les transactions ?

Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas qu'un barman voit passer du monde. Inutile de prétendre être un Talsanite de la fourmilière d'Asrares si vous n'en avez pas travaillé l'apparence stressée et les tics typiques. C'est un individu curieux, plus difficile à tromper ou à baratiner que la moyenne.

Mercenaires

Contre toute attente et mis à part quelques débutants ou ringards, beaucoup des mercenaires que vous rencontrerez connaîtront l'existence de la Guilde des Megas, au moins par ouï-dire.

Vous annoncer comme Mega peut même représenter pour eux une forme de garantie de paiement si vous désirez en engager. Quoique si vous leur demandez en plus d'adopter vos méthodes héroïques en évitant de tuer des innocents, en attrapant les fugitifs sans les blesser et autres excentricités, leurs tarifs risquent de dépasser vos moyens. Selon les risques encourus et la notoriété du personnage, la journée d'un mercenaire coûte en moyenne de 500 à 2.000 orgwills. Plus les frais.
Bien sûr, n'oubliez pas que, sitôt votre contrat honoré, il ira vendre à votre pire ennemi l'information comme quoi quatre ou cinq Megas traînent dans les parages.

Agents de l'AG

Dès qu'une mission touche de près ou de loin à des personnalités politiques, industrielles ou à des affaires de familles régnantes, vous aurez probablement affaire à des agents de l'AG. Si ce sont de simples enquêteurs, il vous suffira d'être aux aguets pour les repérer. Encore faudra-t-il faire preuve d'un minimum de vigilance.
Si ce sont des agents de haute volée, ce pourrait être eux qui vous auront repérés en premier, vous manipulant à votre insu pour mener à bien leur propre mission.
Soyez prudent, surtout si vous agissez contre l'AG. Ces gens peuvent vous supprimer sans un frémissement. Notez, pour les cas où vous aurez l'occasion d'engager le dialogue, de négocier une alliance, que seulement un agent de l'AG sur trois en moyenne a déjà entendu parler de la Guilde des Megas.
Autre conseil : évitez les tentatives de corruption. Leur consigne est de faire semblant d'accepter puis de vous tendre un piège, avec l'aide de la police ou de la Garde.

Agents des guildes et mégacorps

Les guildes et mégacorps ont leurs propres réseaux d'espionnage et contre-espionnage. Ceux des guildes sont souvent quasi fanatisés, convaincus du bien-fondé et du bon droit des missions qu'on leur confie. Ceux des mégacorps ont un mode de pensée plus proche de celui des mercenaires. Dans les deux cas, il est rare qu'ils connaissent l'existence des Megas ou bien il s'agit d'informations erronées.

Espions divers

Comme il se doit, tous les systèmes et gouvernements locaux ont leurs espions. Il n'est pas nécessaire de devenir paranoïaque mais il ne faut pas négliger le fait que, peut-être, ce barman qui vous sert sur la terrasse du paquebot interstellaire Novae essaye de placer un micro dans la poche d'un des buveurs de la table d'à côté. Histoire de ne pas avoir juste à ce moment des propos suspects qui pourraient le pousser à s'intéresser à vous.

Mendiants

- Les aides à petit prix. Dans les zones où les mendiants sont nombreux, il est possible d'en embaucher pour de menus services. A condition de ne pas leur demander plus que ce qu'ils peuvent donner : un vieillard mal nourri ne pourra escalader un arbre à votre place. A condition aussi de jouer de psychologie, de payer le service à sa juste valeur pour celui qui le rend, de le faire en deux fois (un tiers tout de suite, le reste après) et de savoir que si on confie un objet à un mendiant en lui demandant de le porter à telle adresse, il vérifiera dès que possible la valeur du colis afin de décider s'il ne ferait pas mieux de partir avec.
- Les arnaqueurs. N'oubliez pas que le miséreux qui commence à argumenter peut être en train de faire monter la sauce pour vous pousser à le frapper, afin d'appeler alors à l'aide ses comparses pour vous détrousser. Ou simplement de vous distraire tandis qu'un gamin vous fait les poches...

Administrations diverses

Selon les mondes, les administrations sont entièrement automatisées ou emploient encore quelques opérateurs humains. Qu'il s'agisse d'obtenir légalement des autorisations ou de bricoler des faux papiers, les fouineurs et les médiants sont très utiles et leur présence est recommandée pour les missions urbaines.

3.4.2 Couvertures

Une bonne couverture est encore la meilleure arme des Megas en mission, à condition qu'ils assument bien leur rôle. Voici les plus courantes.

R&D
Le plus pratique est de prétendre travailler pour l'une des milliers de firmes de Recherche & Développement. Ces agences indépendantes font appel à des « explorateurs » free-lance pour trouver de nouveaux marchés sur les planètes de l'AG : Liqueur récente, médicament inconnu, créature commercialement intéressante, site ou curiosité touristique, art local, artiste prometteur, lieu idéal pour l'installation de locaux d'usines, toute information monnayable est bonne à négocier pour les boîtes de R&D et leurs fouineurs peuvent être de n'importe quel corps de métier et/ou origine.
Cette couverture n'a que deux défauts. Parfaite pour dissimuler des activités louches, elle est couramment utilisée par les truands. Et d'autre part, ceux qui pratiquent ce métiers forment une branche de la famille des chasseurs de primes, en plus timorés. C'est-à-dire que ce sont des individus pas toujours très délicats.
De ce fait, vous présenter comme membre d'une équipe de R&D peut aussi bien ouvrir des portes que vous valoir une solide méfiance de vos interlocuteurs.

Agent de COMEGA
La vitrine de la guilde des Megas possède des antennes un peu partout dans l'AG, c'est une corporation discrète qui possède ses entrées dans les institutions de l'AG et auprès de certaines autres corporations, notamment dans le domaine de la recherche.

Université d'Ofoud
Prétendre être étudiant ou professeur d'université présente un gros avantage. On considérera comme « normale » une certaine dose d'excentricité de votre part. Et l'on sera ravi de répondre à vos questions... à condition qu'elles ne s'éloignent pas trop du sujet sur lequel vous serez censé travailler.

Assurances de Norjane
Les assurances ne prennent pas de risques et veulent tout savoir sur tout. Elles envoient donc des inspecteurs un peu partout. Cette couverture expliquera que vous posiez toutes sortes de questions. Mais elle peut vous valoir une certaine forme d'hostilité.

Chasseurs de primes
Selon la proie qu'il est censé traquer (ou que les gens croient qu'il traque), le chasseur de primes est accueilli comme un héros ou comme un salaud. Dans le second cas, peu de gens iront l'affronter directement car il est connu pour tirer d'abord et discuter après. Mais des sabotages divers peuvent arriver.

Reporters
La couverture de l'holoreporter est assez bonne mais sur un court laps de temps. En effet, plus la chaîne pour laquelle on prétend travailler est importante, plus les portes s'ouvrent facilement mais plus les gens vont vérifier si l'émission passe bien à la Tridi. A moins que ce ne soit le cas, l'imposture ne peut durer longtemps, sauf sur les planètes de faible NT, peu équipées en holo-tridi.

Impresarios
Des manifestations sportives ou artistiques sont organisées un peu partout (sauf philosophie ou religion locale opposée). Les repérages sont assurés par les impresarios « en second » de tel artiste ou équipe. Se prétendre impresario d'une équipe de faible niveau « mais qui monte » est donc une couverture assez passe-partout, du moins sur les mondes de l'AG.

Agents de l'AG

Toutes les missions ne se font pas contre la FRAG ou les agents de l'AG. Les Mega agissent aussi souvent pour le compte de l'AG. Dans ce cas, il est possible d'obtenir une couverture avec des papiers en règle plus, pour les cas où elle serait éventée, une seconde couverture permettant d'affirmer : « Effectivement, je ne travaille pas pour les assurances. En fait, je suis un agent de l'AG ».

Mauvaises rencontres
Malgré les milliers de monstres qui parsèment les galaxies et les hordes de bandits de tout poil qui grouillent dans le cosmos, n'oubliez pas que votre pire ennemi est l'arnaqueur. Guide bidon, jeune fille en détresse, marchand qui disparaît dans un courant d'air, tous sont là pour vous conduire dans un guet-apens, piller votre chambre ou votre cabine, piquer vos armes, voler vos bagages, vos (faux) papiers...

Bons samaritains
A l'inverse, ne négligez pas l'aide que peuvent vous apporter les individus désintéressés que l'on rencontre parfois dans les endroits les plus inattendus, en pleine ville ou au fond d'une jungle, dans une cité radieuse ou dans une zone sordide...

- Médecine. Partout où des gens ou des associations ont décidé de donner du prix à la vie humanoïde, il est possible de trouver une assistance médicale, gratuite ou peu chère. Elle est souvent fruste ou bas de gamme mais on peut aussi tomber sur un médibloc et sur des médecins dévoués.
- Soutien moral. Guidés par la ferveur religieuse ou une conviction humaniste, certains individus consacrent leur énergie à remonter le moral de leurs concitoyens. Il est peu probable que vous ayez besoin de leurs services mais ils peuvent par exemple prendre en charge une personne que vous avez sauvée d'un péril et que vous ne voulez ni abandonner à son sort, ni emmener avec vous pour la suite de la mission.
- Aide aux voyageurs. Dans les régions hospitalières, des associations d'aide aux voyageurs proposent, pour des prix modiques, des guides pratiques, des hébergements provisoires, des bonnes adresses, etc.

Quelle couverture ?
Leurs activités de couverture sont données aux Megas en début de mission. La Guilde peut réaliser sans trop de problèmes des papiers crédibles à 95 %, fournir du matériel et inclure un talent approprié dans l'une des deux ou trois disciplines apprises en hypno éducation. Dans le cas où la couverture suppose que l'on fasse partie d'un groupe de personnes particulier ou d'une firme, la Guilde fait parfois appel à un membre du groupe ou de la firme en question qui cautionne les Megas.
Ce « parrain » peut être un Mega déjà infiltré, un sympathisant de la Guilde ou une personne travaillant pour l'AG s'il s'agit d'une mission en collaboration avec celle-ci. En l'absence d'un tel parrain, les Megas doivent être très circonspects car leur couverture est alors extrêmement fragile.

3.5 Archives de la Guilde des Megas

En dehors des données archivées informatiquement qui sont très accessibles, ne serait-ce qu'en mode vocal, la Guilde a rassemblé une foule d'informations sous différentes formes et depuis tellement de temps que leur archivage informatique est souvent « original » ou anecdotique, voire inexistant.
En bref, les archives de la Guilde ont les défauts de leurs qualités : si anciennes et si vastes qu'elles contiennent des documents que tout le monde ignore, elles ne livrent leurs secrets qu'après des investigations poussées.

3.5.1 Les traces de quinze mille ans...

Les archivistes du service infos sont des aventuriers au même titre que les agents de terrain. Et parmi eux, seuls quelques virtuoses arrivent, après des enquêtes échevelées, à retrouver toutes les pièces d'un puzzle et à reconstituer avec une exactitude suffisante des événements très anciens ou

occultés. Les archives sont séparées en trois grands départements.

Infos et actualités
Lorsque les Megas savent vers quels systèmes ou planètes ils sont envoyés, ils peuvent s'ils en ont le temps se documenter sur leur passé récent. S'il s'agit de mondes technologiques de l'AG, produisant leurs propres émissions, ils auront accès aux dernières infos disponibles. Il est bon de savoir qu'une révolte vient d'éclater dans la ville où l'on va se matérialiser !
S'il s'agit de mondes non AG lointains, la fraîcheur des nouvelles dépendra de l'intérêt que l'AG ou la Guilde des Megas lui portent. Les émissions de notre Terre, par exemple, mettant normalement des centaines d'années à atteindre les antennes de Norjane ou de Pergame IV, un relais triche-radio à été installé aux confins du système solaire afin de faire passer au plus vite ces programmes édifiants par des voies plus rapides. Vous devez tout de même savoir que le délai est de trois à quatre jours.
Pour des mondes de la frange ou des planètes NT2 pas spécialement en observation, ces informations seront quasi inexistantes ou vieilles de dizaines ou de centaines d'années.

Tétraèdre Témoins
Les petits tétraèdres témoins qui s'alignent dans les casiers (sous champs de force) des entrailles du Sanctuaire sont l'épine dorsale de la Guilde. A ce titre, ils sont protégés, répertoriés et leur transport depuis leur case jusqu'à la salle de briefing et retour est fait avec d'infinies précautions par des petits droïds antigravs spécialisés, surnommés les Nestor. Ne chahutez jamais un Nestor, il possède un paralysant et un étourdisseur électrique pour répondre à une éventuelle agression.
Vous comprendrez qu'il est extrêmement rare qu'un tétraèdre soit confié à des agents qui partent en mission, sauf en cas de force majeure et je ne vous dis pas l'angoisse des malheureux qui en sont responsables.
De même, un Mega qui vient de créer un point de Transit reviendra immédiatement, s'il le peut, poser les témoins sur Norjane.

Contacts
Sur les planètes où un point de Transit est installé en zone « civilisée », vous savez qu'il est dissimulé dans un profond sous-sol dont l'issue donne en général, pour plus de discrétion, sur la cave d'un bâtiment neutre où notre contact exerce une activité de couverture.
Ce contact est le plus souvent un sympathisant de la guilde (non-Mega, donc), parfois un parent d'un agent actif ou encore un ancien Mega qui a choisi de rester utile même une fois « retiré ».
Les infos intéressantes sur cet individu peuvent vous être données par le major qui vous confie la mission. La Guilde tient autant que faire se peut les renseignements sur les contacts à jour : qui ils sont, leur activité, le type d'aide qu'ils peuvent éventuellement apporter. Mais il arrive que, sur des planètes lointaines, un contact qui n'a pas vu passer d'agents depuis des lustres soit obligé de quitter son poste pour une raison de force majeure. Il recrute alors lui-même un remplaçant et envoie un message codé par triche-radio vers Norjane. Selon les raisons qui l'ont forcé à quitter son poste, ce message peut ne jamais partir ou bien le faire non par triche-radio mais par vaisseau et arriver plus tard. Le contact n'est donc pas forcement celui qu'on attend et manque parfois à l'appel depuis des mois. C'est pourquoi vous devez vérifier sur le tableau d'information de la salle de Transit d'arrivée s'il ne vous a pas laissé un mot ou un avertissement.

3.5.2 Archives matérielles

Holovidéos
Quand cela s'avère justifié, notamment pour des missions visant à rapporter des témoignages, les Megas partent avec des caméras tridi. Leurs prises de vue (et de son) les plus intéressantes sont stockées par un département qui s'efforce de les classer et de les visionner pour ajouter éventuellement quelques informations aux renseignements techniques sur la planète concernée.
Cette dernière pratique est contestée : souvent utile, elle peut aussi générer des erreurs graves. En effet, l'archiviste n'ayant pas été sur place et ne disposant que de séquences disparates, il peut mal interpréter certaines images et donner des indications fausses ou opposées à la réalité.
La plupart de ces documents peuvent être consultés par un Mega depuis sa cabine du Sanctuaire,

quoiqu'une partie soit « classifiée », c'est-à-dire réservée aux gens dont la mission est en rapport avec l'info demandée, voire soumise à l'autorisation d'un vieux de la Guilde.

Objets très divers (reliques et pièces à conviction)
Occupant des kilomètres de couloirs et de pièces, ce département mêle aussi bien des salles sophistiquées (où des objets de grande valeur sont conservés en apesanteur et sous des champs de force) que des étagères poussiéreuses perdues au fond de corridors millénaires. Là se morfondent choses non identifiées, armes et costumes, livres et traités, mécanismes plus ou moins entiers et aussi pièces à conviction, c'est-à-dire objets ou manuscrits prouvant la traîtrise de tel personnage, la légitimité de tel souverain, la complicité de telle corporation dans telle sombre affaire, tout ce qui pourrait servir un jour.
Un inventaire en a bien été dressé il y a quelque trois mille ans maintenant, non par des humains (la Guilde manquant, on l'a dit, de personnel) mais par de petits robots d'analyse automatique. Inutile de dire que les bases de données regorgent de « petits chiffons de couleur indéterminée » qui peuvent être aussi bien de vrais chiffons oubliés là par les archivistes il y a quatre mille ans que le suaire d'un grand empereur galactique de la première AG. L'atmosphère de ces archives est aussi stérile que possible et il est nécessaire de porter un respirateur pour s'y rendre. Raison pour laquelle la plupart des archivistes préfèrent y envoyer leur holocaméra-antigrav favorite.
Les « agents de terrain » n'ont en principe pas physiquement accès à ces précieuses collections mais il est possible à ceux ayant une grande réputation de convaincre un archiviste de les y emmener pour inspecter un objet précis, utile à leur mission.

Objets magiques aux archives
Beaucoup des objets stockés dans les sous-sols du Sanctuaire proviennent de mondes magiques, où ils possédaient divers pouvoirs. L'univers de Norjane n'étant pas magique, ces pouvoirs n'existent pas tant que leurs réceptacles restent sagement sur leur étagère. Ils peuvent toutefois les retrouver si on les ramène dans un monde magique, quel qu'il soit pour certains ou uniquement dans leur univers d'origine pour d'autres.

3.5.3 Les informations : doit-on s'y fier ?

Le Mega en mission doit apprendre à ne pas trop se fier aux informations qu'il détient, pas même à celles que la Guilde lui a fournies.

Le temps manque fréquemment au major qui prépare votre mission. L'urgence de la situation prime lorsqu'il s'agit de sauver des gens ou d'arriver sur les lieux avant la FRAG...
Les informations fournies par nos agents, patrouilleurs, fouineurs ou simples contacts non Megas, se limitent alors au problème soulevé. Or le major doit se faire une idée de la situation générale sur la planète ou dans le pays où il vous envoie ! Les renseignements les plus récents, les plus frais, il les tire alors des bulletins d'informations émis par les médias de la planète elle-même puis il les complète avec ceux puisés dans les archives de la Guilde ou les dossiers accessibles de l'AG.
Mais tout cela est-il vraiment fiable ? Et une fois sur place, dans quelle mesure pouvez-vous baser vos actions sur les informations de l'holotridi ? Et d'abord, y'a-t-il partout des médias ?

3.5.4 Des trous dans les archives

Un archiviste, si bon soit-il, ne découvre pas toujours ce qu'il cherche dans les archives de la Guilde. Il peut s'y être mal pris ou bien l'objet de ses investigations manque réellement à l'appel. Il est bon que vous connaissiez les principales raisons de ces disparitions.

Évaporé
Il ne faut pas taxer l'archiviste d'incompétence ou les robots d'entretien de brise-tout. Malgré les qualités des systèmes de conservation et l'atmosphère stérile, certains objets trop anciens finissent par se désagréger sur leur étagère. Aucune impureté ne pouvant passer par les sas des archives, ce sont ces documents et objets détruits qui ont constitué la fine poussière recouvrant les rayonnages

des galeries souterraines.
Plus dramatique, d'autres antiquités, entrées aux archives à des époques de moindre surveillance, contenaient leur propre système d'autodestruction, parfois réglé pour les annihiler un millier d'années après leur activation. Inutile de préciser que les objets environnants profitent en général de ces effets néfastes.

Original confié à l'AG

Authentiques originaux, traités signés d'un souverain ancien, les médiates de l'AG ont parfois besoin, pour résoudre un problème diplomatique de grande envergure, de produire des documents dont l'effet sur les foules ou les actuels dirigeants soit déterminant. Or où trouver de telles reliques du passé si elles ne sont déjà dans les archives de l'AG ou des systèmes concernés ? Chez les Megas, le plus souvent.
C'est même une des grandes qualités reconnues aux vieux de la Guilde de suivre à la trace de tels documents et de savoir choisir le moment où, entièrement oubliés mais pas encore définitivement perdus ou détruits, ils peuvent être subtilisés pour trouver place dans les archives de la Guilde. De telles missions de récupération, qui doivent être d'une totale discrétion sous peine de soulever de graves problèmes diplomatiques, ne sont confiées qu'à des Megas très sûrs.
Parfois, l'AG, ayant emprunté le document, « oublie » de le rendre à la Guilde. Si ledit document a été remis à son peuple d'origine, les vieux n'y voient aucun problème, mais... reprennent leur surveillance, parfois pour des siècles jusqu'à ce que l'objet de leur convoitise soit de nouveau perdu parmi d'autres antiquités, chez un marchand ou dans une cave et risque là encore d'être détruit.
Parfois aussi, un médiate hostile à la Guilde préfère garder le document dans les archives de l'AG.
Les vieux, qui trouvent que l'AG a trop perdu de choses dans le passé, rongent leur frein jusqu'à ce que l'objet en question soit oublié ou le médiate parti et tentent alors de le récupérer. S'il est resté au palais de l'Immédiator, les choses s'arrangent en général avec l'aide d'un médiate ami.
Le palais de Pergame IV recèle quelques points de Transit connus seulement d'une poignée de gens.
Si en revanche le document est conservé dans la forteresse de Tegem III, les choses se corsent. La Guilde s'est engagée à ne jamais y mettre de points de Transit. Les Megas doivent donc y jouer les Arsène Lupin, en sachant que le lieu est surtout fréquenté par des médiates qui sauront tout de suite s'ils ont été « investis » par des Megas en Transfert et crieront au scandale. Pour l'instant, sur trois équipes lancées dans de telles quêtes, une seule a réussi sa mission, en partie grâce à la chance.
Notons que les deux autres ont vu leur mission action considérée comme un succès du simple fait qu'elles n'avaient absolument pas été repérées lors de leurs tentatives successives et infructueuses.

Censure des vieux

Les vieux de l'AG décident parfois de cacher ou de supprimer un objet classé dans les archives, pour des raisons connues d'eux seuls. Dans de rares cas, ils n'en informent même pas les archivistes et la chose en question continue d'apparaître dans les banques de données alors que des vieux en personne ou des Megas, ignorant ce qu'ils transportaient, sont allés jusqu'à son lieu de création, seul endroit où l'on pouvait aussi la détruire.

Abus de pouvoir d'un Mega

Les Megas ne sont pas des anges et parfois, l'un d'eux s'arrange pour rendre une visite aux archives en compagnie d'un archiviste et y subtiliser un objet à l'insu de son guide. Une telle entreprise est rare car elle suppose tout de même de bien connaître les archives, de n'être repéré ni par l'archiviste, ni par les robots de surveillance-incident et de désactiver ou brouiller les filtres de détection du sas de sortie.
A la décharge des deux derniers agents pris lors d'une telle tentative, il faut dire qu'ils essayaient de récupérer un livre de magie pour l'un, une arme prohibée prise sur un renégat pour l'autre, dans les deux cas afin de venir en aide à un Mega retiré en difficulté sur son monde de résidence.

3.5.5 Archives de l'AG

La rumeur veut que tout le savoir de l'univers et bien plus soit stocké dans les cristaux-mémoires des archives du Palais de l'Immédiator, sur Pergame IV. Comme tant de rumeurs, celle-ci est fausse. Les

archives les plus sensibles sont dissimulées au cœur de la forteresse de Tegem III et elles sont loin de couvrir un savoir universel. Le reste est réparti entre les divers grands centres administratifs de l'Assemblée Galactique.
A dire vrai, d'énormes quantités de documents ont été détruites à la fin de la première AG, lors de la Guerre Blanche et Bleue. Et comme l'époque était à la paranoïa, il s'agissait souvent de documents uniques. Les seconde et troisième AG ont bien consacré un budget (limité) à la recherche historique mais ce travail n'a jamais été mené à fond. Seuls quelques hauts médiates savent où trouver des informations très anciennes : *Chez les Megas*.
Le chapitre sur lequel l'AG est imbattable, ce sont les données administratives de l'actuelle fédération. Ce qui représente tout de même des informations très précises sur les planètes, leurs ressources, leur histoire « récente » (les deux ou trois mille dernières années), leur population, leurs personnalités marquantes.
Vous aurez, en tant que simples agents, de grandes difficultés à y accéder. Mais si vous passez par les responsables « infos » de la Guilde et moyennant une attente de quelques heures à un jour ou deux, vous pourrez obtenir la plupart des infos publiques ou « pas trop secrètes » sur une planète ou un système. Ces renseignements seront très récents s'ils portent sur des mondes majeurs (par leur activité), au pire vieux de trois à cinq ans pour des planètes secondaires de la frange (trop éloignées pour mettre facilement à jour les données par radio ou même par triche-radio).
Des infos pointues, comme le plan d'une propriété au siècle dernier, peuvent aussi être obtenues mais avec moins de facilité, ces détails étant parfois gérés (et donc monnayés) par des agences de renseignement privées qui, sauf en cas de relations amicales avec la Guilde, gardent jalousement leurs documents.

3.5.6 Les « News »

Holoreportages
L'information est, dans l'AG comme ailleurs, le nerf de la guerre, même en temps de paix. Dans les systèmes plus ou moins totalitaires ou certaines théocraties, elle est manipulée par le pouvoir en place et vient renforcer le bourrage de crâne de l'éducation et des associations diverses toutes contrôlées.
Sur la plupart des mondes cependant, l'information mélange les nouvelles réellement intéressantes, le spectacle et les coups de brosse à reluire pour les grosses compagnies commerciales (qui parfois le méritent effectivement). Les gens, selon leur esprit critique, apprennent à lire entre les lignes ou pas... L'accent est beaucoup mis sur les sports, qui à défaut d'être toujours sereins ou fair play, constituent un ciment entre les cultures si diverses de l'Assemblée Galactique.
Seuls les systèmes où les individus sont très motivés ont des informations fiables, dans la mesure où dès qu'un média trahit sa mission, des groupements se créent spontanément pour monter d'autres médias dénonçant le fautif. En règle générale, vous pourrez vous fier aux infos de l'holotridi pour ce qui est des grands événements, moins pour les petits. Une loi galactique oblige les chaînes appartenant à une compagnie privée à le signaler dans l'image.
Méfiez-vous aussi des systèmes où les médias se font volontiers promoteurs de chasses à l'homme.
Vous pourriez en être les cibles si vous vous faites trop remarquer.

La gazette du soir
La télé-tridi n'est pas présente sur toutes les planètes, pour des raisons extrêmement variées. Un obstacle fréquent est un climat très orageux, qui perturbe trop les liaisons radio. Mais il peut aussi s'agir d'une cause culturelle, comme sur Nouvelle-Grâce (Caccio III), le monde des illusions (où l'on fait plus confiance à ce que l'on raconte qu'à ce que l'on voit) ou bien sur Ferg II (où la République de Demopolis ne jure que par les journaux écrits et refuse tout autre média). La planète Yorine, elle, située loin à l'écart des routes galactiques, se contente de la radio, qui correspond à son niveau technologique actuel.
Sur certaines de ces planètes, l'information peut mettre des jours à se répandre dans un pays. Ne l'oubliez pas, cela peut tout à la fois vous servir ou se retourner contre vous !

Les colporteurs

Lorsque vous doutez des informations officielles, ne manquez pas de chercher s'il n'existe pas des circuits parallèles. Des bulletins clandestins peuvent circuler, des orateurs transmettre des nouvelles moins déformées, pour une audience restreinte réunie en un lieu discret. Dans ces deux cas, il vous faudra trouver ces sources de savoir et vous en faire accepter ou pratiquer quelques Transferts pour gagner du temps. Bien évidemment, ces infos pouvant être aussi déformées, il vous faudra trier tout cela !

Des news de la Terre

Si les planètes «en développement» se comptent par centaines, celles qui comme la Terre sont à l'aube de leur conquête de l'espace ne représentent que quelques dizaines de spécimens. Une partie du public de l'AG, notamment parmi les universitaires (écosophes, historiens, psychologues), s'intéresse à ces mondes en effervescence, parfois même à un seul en particulier. Il existe donc des magazines et des émissions sur « les planètes en développement » et sur la Terre en particulier. Ces documents sont en général ramenés et commentés par les rares observateurs de l'AG ayant obtenu l'autorisation de se rendre sur « Sol III ». Si un Mega terrien a l'occasion de visionner de telles émissions, il verra assez vite qu'elles se divisent en deux catégories.

Les plus sérieuses, présentant des images récentes, analysant les problèmes de manière intelligente, sont plus spécialement destinées aux étudiants en écosophie et donc parfois un peu dures à suivre.

Notre Mega remarquera d'ailleurs qu'elles sont à l'occasion entachées d'un peu de parti pris.

L'observateur de l'AG auteur du reportage est parfois sur Terre depuis longtemps et bien que persuadé de voir les choses de façon impartiale, il finit par être influencé par l'idéologie et la philosophie du lieu où il réside ou du milieu où il évolue.

La seconde catégorie vise surtout les spectateurs de l'AG qui veulent croire qu'ils savent tout sur tout. Simplificatrices à l'extrême, ces émissions ne cherchent qu'à faire passer quelques images assez simples pour être comprises de personnes n'ayant pas envie de réfléchir. Leur but étant en même temps de distraire, la rigueur et la véracité de l'information y passent après le spectacle.

Il est donc possible qu'en vous présentant comme terriens, vous tombiez sur un aubergiste fier d'étaler sa culture, qui commentera avec admiration le courage de Jeanne d'Arc repoussant les chars allemands hors de Paris. A vous de voir, selon la psychologie de votre interlocuteur, s'il vaut mieux corriger son erreur ou abonder dans son sens pour ne pas le contrarier.

3.5.7 Le magazine de la guilde

Savez-vous qu'il existe un magazine, édité par l'école de la planète Norjane, destine aux Megas ?

Cette revue dont le titre en terrien donne : Guide de la Guilde (le « Gégé » en argot Mega) est diffusé sur Norjane et dans les centres de formations de la Guilde. Elle est unique dans sa conception sur QF1-0001 car son support est composé d'éléments issus d'univers parallèles qui ne s'activent que lorsqu'un être ayant le double don de transit et de transfert se concentre dessus ; c'est alors que ce qui apparaissait comme un support vierge révèle son contenu.

A part pour la version numérique, destinée aux archives de la Guilde, le nombre d'exemplaires sur support physique est limité, vu le prix de ces composant spéciaux !

Il est arrivé que, dans des civilisations NT2, un exemplaire du Guide de la Guilde égaré par un agent serve de support à des copies d'ouvrages locaux, devenant par la même un palimpseste sur un support résistant aux ravage du temps, chose précieuse pour une civilisation NT2.

Ce système permet au contenu de l'ouvrage de ne pas tomber sous des yeux indiscrets. De plus, rien de tel pour repérer un faux Mega que de lui passer un exemplaire du Guide pour savoir ce qu'il en pense...

Cette revue contient des informations anecdotiques, des récits et conseils, du bricolage, éventuellement des nouvelles des découvertes effectuées par les laboratoires de Norjane ; en bref, elle parle de la vie des Megas et est écrite par d'autre Megas.

C'est plus qu'une revue, c'est un des éléments qui rappelle aux Megas qu'ils font partie d'une organisation, d'une grande famille, qu'ils ne sont pas seuls, que d'autres agents partagent leur expérience. Le GG est un des ciments de la Guilde.

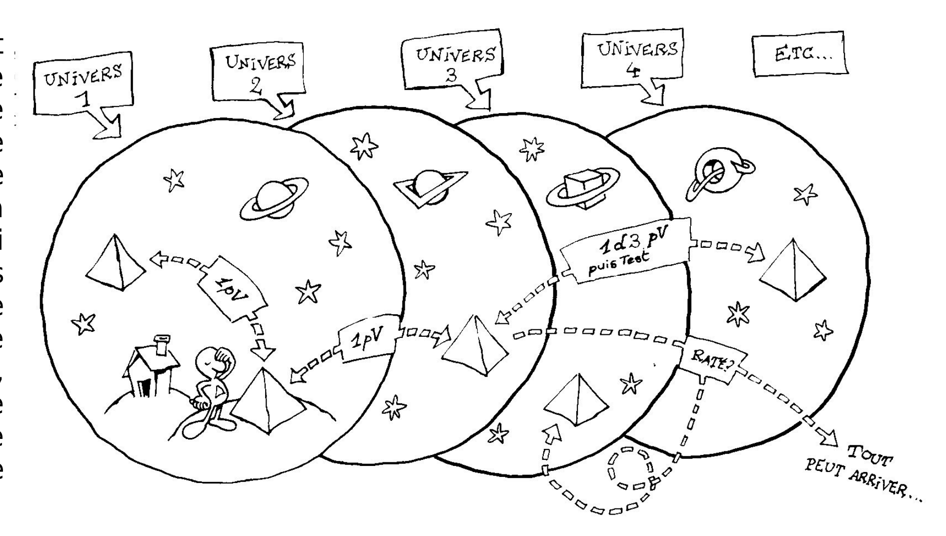
Une bonne partie du contenu de la présente Encyclopédie a déjà figuré sur un des anciens numéros du GG.

Chapitre 4 - Transit

Ce pouvoir permet de se déplacer quasi instantanément d'un point à l'autre du continuum ! Non seulement le déplacement se fait d'un point à l'autre de l'univers d'origine mais aussi vers et dans un univers parallèle. Pour cela, il faut disposer d'une structure en forme de tétraèdre créée par un Mega : un « point de transit ».

Déroulement d'un Transit :

Il commence en se concentrant sur un tétraèdre témoin de petite taille (il tient facilement dans une main) portant l'empreinte psychique du tétraèdre de destination puis en traversant la paroi du tétraèdre de départ (qui est devenue intangible sous l'effet de la concentration). Le Mega est alors projeté dans une zone à part de l'inter continuum, un espace sombre et sans étoile où flottent, dans une brume protéiforme, des milliers de triangles.



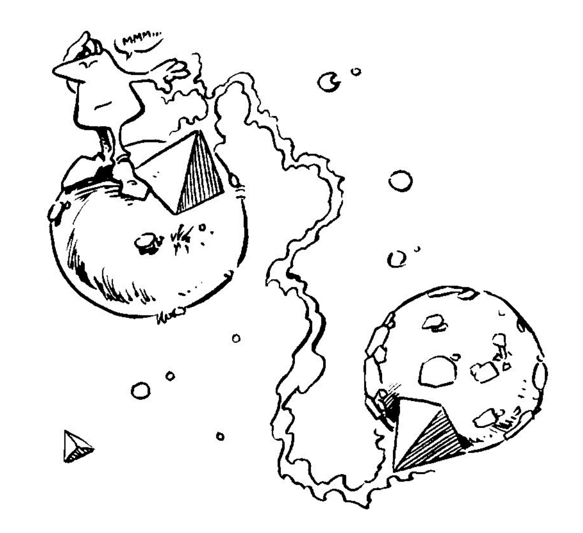
Ceux-ci ne sont rien d'autre que les faces (vues de « l'intérieur ») des multiples tétraèdres créés par les Megas au fil des millénaires. De la même façon que nous sommes capable de reconnaître le visage d'un proche dans une foule, l'empreinte psychique mémorisée au préalable permet de repérer rapidement la porte de sortie. Celle-ci donne soit sur un monde de QF1-0001, notre univers, soit sur une planète d'un univers parallèle.

Une fois ce triangle traversé, le Mega se retrouve entre l'inter continuum et le monde d'arrivée, à la verticale (vingt mètres de hauteur environ) du tétraèdre d'arrivée. S'il n'est pas trop profondément enfoui, il est possible d'apercevoir, pendant quelques secondes, l'environnement proche de la salle de Transit. Mais ce décor est figé : l'écoulement du temps est bien plus rapide dans l'espace où se trouve le Mega que dans le monde de destination.

Commence alors la dernière étape du voyage : la descente vers le tétraèdre d'arrivée, généralement situé dans un endroit discret, sous terre le plus souvent. Il ne reste plus alors qu'à franchir la paroi du tétraèdre pour se matérialiser dans la salle. En quelques secondes, vous avez franchi les années-lumière et peut-être même les dimensions.

Note du Major Turbop : *L'utilisation standard du pouvoir de transit des* Megas *consiste à aller le plus rapidement possible d'un tétraèdre à un autre sans trop se distraire. L'entraînement au transit d'un* Mega *consisterait à fermer son esprit à toute distraction en dehors de la préoccupation d'atteindre le point de transit d'arrivée. De ce fait, un échec lors d'une tentative de transit correspondrait à une distraction du* Mega. *Une distraction qui peut aboutir à une rencontre avec des créatures de l'IC ou avec leur univers personnel ou encore à une confrontation avec les propres préoccupations mentales du* Mega *qui ont dans l'IC des chances de se matérialiser…* (Extrait d'une interview du Major Turbop pour la revue « le Guide de la Guilde »)

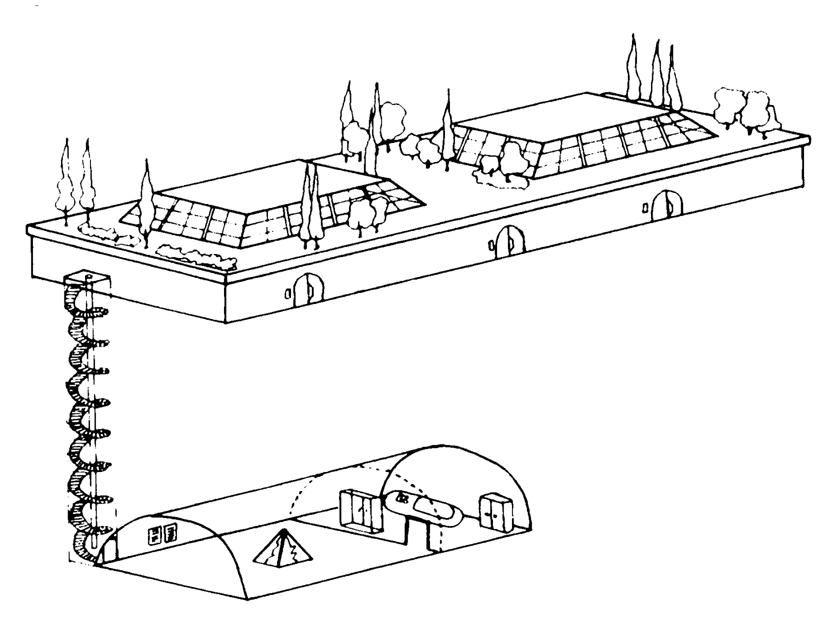
4.1 Points de Transit



Le point de Transit est le joker du Mega. Il lui permet d'arriver avant ses adversaires sur une planète éloignée ou d'aller chercher au fond de l'espace la preuve qui manque pour les confondre. Il est respecté comme la marque millénaire de la Guilde à travers les âges. Sortir d'un point de Transit en se disant que c'est un des premiers Megas qui l'a créé, il y a peut-être quinze mille ans, peut être très impressionnant !

Lorsque l'AG envoie une mission d'exploration lointaine, elle demande à la Guilde la présence d'un Mega pour l'accompagner. Une fois sur place, il va créer un point de transit et donner des nouvelles de la colonie, voire s'informer sur d'éventuels changements de programme.

4.1.1 Point de Transit A



Le point de Transit « A » se trouve, en général, dans la première cité construite sur la planète s'il s'agit d'une colonie terra-formée.
Pour des raisons évidentes de protection, il est créé dans un abri profondément enterré, entre environ 50 et 100m selon ce que permet le terrain.
L'abri comporte deux salles : la vaste salle de Transit qui permet à un groupe de quinze Megas, équipés d'armure de combat, d'arriver simultanément et une plus petite salle qui contient un médibloc et divers coffres renfermant nourriture, accessoires et vêtements divers. Enfin, un escalier en colimaçon mène à une trappe, elle-même dans le sous-sol de l'un des premiers hangars construits par les colons.
Après la phase de colonisation, l'urbanisme s'étend. Sous des couvertures commerciales diverses, le hangar se fait oublier, tout en restant aux mains des Megas. Un ou deux siècles plus tard, plus personne ne se rappelle l'existence d'un point de Transit Mega à cet endroit.
La salle de Transit comprend un panneau incrusté dans le mur, qui donne automatiquement diverses informations :

- Dates et heures locales et norjanes
- Température du local, du sous-sol du hangar et de l'extérieur.
- Type d'atmosphère, présence et quantité de gaz nocifs ou de radioactivité.
- Images vidéo du sous-sol du hangar, du hall d'entrée et de l'extérieur. Cette dernière n'est pas toujours nette, car le contact local a autre chose à faire que nettoyer l'objectif tous les jours pour des Megas qui viennent une fois pas siècle...

4.1.2 Point de Transit B

Le point « B » est une bouée de secours, rien de plus. De petite taille, perdu dans des contrées inhospitalières par définition, il évite aux Mega de devoir créer un nouveau point de Transit s'ils n'ont pas le niveau ou le temps nécessaire. On l'emploie toutefois quand il est probable que le point A est connu et sous surveillance. (Quiconque connaît l'existence de la Guilde et fait des recherches poussées sur une colonie peut retrouver le bâtiment qui abritait à l'origine le premier point de Transit.)

4.1.3 Salles de Transit de Norjane

Vastes salles blindées et sous hautes surveillances, les plateformes de Transit sont modulables pour faciliter le départ en mission. Le matériel y est acheminé automatiquement et un vague coin salon est prévu pour le dernier briefing.

4.1.4 Points de Transit non répertoriés

Il existe des points de Transit de secours sur des astéroïdes, créés par des Megas naufragés. Ces points, créés dans des circonstances difficiles, sont rarement accompagnés de « témoins ».
Parfois, ils sont à peine mentionnés dans un rapport. C'est une des raisons d'être méfiant en cas de rematérialisation vers un point au hasard : il peut être dans le vide sidéral, sur un fragment de glace perdu sur un anneau, sous l'eau, ...

4.1.5 Tétraèdre de fer et tétraèdre de terre...

Lorsqu'un Mega est envoyé avec une mission de colonisation, celui-ci part avec un tétraèdre tout fait, de 3 m de haut, du même métal synthétique que les scaphandres de combat. Par contre, une fois sur place, le Mega explore la planète à la recherche d'un emplacement pour le point B, avec l'une des petites navettes légères monoplaces des colons. Il va donc tailler son point B sur place, dans une roche locale. Voila pourquoi les points de Transit A sont souvent grands et en métal et les points B en pierre et du minimum de hauteur requis : 1,20 m.

4.1.6 Taille du tétraèdre

Lorsque le Mega passe dans le point de Transit, il y entre littéralement, c'est-à-dire que la surface du tétraèdre devient comme la surface d'un liquide. Le Mega doit pouvoir se glisser dans cette sorte d'écoutille triangulaire avec son barda ! Avec les plus petits des tétraèdres, le Mega doit parfois abandonner une partie de son équipement. Il est donc plus commode d'avoir des tétraèdres de bonne taille, où l'on peut entrer debout en marchant. Mais il y a une autre raison : la « répartition ».

4.1.7 Ce qu'on peut emmener

Le Mega doit faire un pas pour entrer dans le point de Transit. Autrement dit, il ne peut emmener que ce qu'il porte sur lui. Il est impossible de porter un objet lourd à deux, ce qui limite ce que les Megas peuvent transiter avec eux.
La seule exception à cette règle est la possibilité de transiter avec soi un autre être vivant, à condition d'être en contact physique direct, en se tenant par les mains par exemple. Il est donc théoriquement possible, en croisant les mains pour faire une « chaise », de porter des objets lourds à deux. En pratique, cette position ne permet pas de porter de très lourdes charges.

4.1.8 La répartition

Lorsqu'un Mega sort du point de Transit, le phénomène est différent de l'entrée. Il décide de sortir (le joueur dit « action ») et se matérialise à l'extérieur. A ce moment, les autres Megas encore à l'intérieur le voient mais figé, puisque le temps leur apparaît suspendu. Il est inutile qu'ils attendent de voir ce qui lui arrive, à moins de patienter quelques siècles ! Les seuls moyens d'arriver

séparément sont, soit d'attendre dans l'inter continuum, avec les risques de mauvaises rencontres, soit patienter, avant de passer dans le tétraèdre d'entrée, un délai suffisant pour que les autres soient déjà ressortis de celui d'arrivée.
Les Megas se matérialisent donc quasiment à la même fraction de seconde, dans un rayon de 1,20 m autour de la verticale du point s'ils se sont arrêtés au cours de la descente ou dans le cas contraire à 1,20m de la paroi du tétraèdre, Cette distance précise les oblige à se répartir autour du tétraèdre le long de ce qu'on nomme le « triangle d'atterrissage ». Une discipline qui fait partie de l'entraînement Mega. Si le tétraèdre est petit et les Mega nombreux, ils vont arriver très près les uns des autres, avec le risque de se retrouver « siamois », c'est-à-dire collés par un bout de bras ou d'épaule, ce qui peut être mortel ou par un bout d'équipement.
Pour un tétraèdre de 1,20 m, le quota de sécurité est de six Megas sans équipement volumineux. Pour un tétraèdre de 3 m, il est de quinze.

4.1.9 Ramener un Mega

Comme il n'est possible de transiter que ce qu'on porte, ramener le corps d'un Mega tué ne peut se faire que sur les épaules d'un seul agent ou avec la technique de la « chaise ». Mais les Megas de retour ne peuvent parfois ramener leurs coéquipiers. Dans ce cas, un major ou les vieux eux-mêmes réquisitionnent des Megas qui s'informent vite auprès des « revenants » sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté et sur l'endroit où doit être le corps puis se transitent aussitôt pour le récupérer et l'inhumer (ou autre forme de sépulture selon son origine) comme il l'aurait souhaité. Cette coutume, qui rend ironiques des Megas désabusés, est pourtant très importante pour beaucoup d'agents, plus ou moins vivement selon leur culture.

4.1.10 Témoins orphelins

Deux témoins de tous les points de Transit créés par des Megas sont en principe dans la tétrathèque de Norjane. Ce nombre est récemment passé à trois, puis quatre. Le troisième est stocké sur une des planètes Mega où la guilde a des bases (au cas où le sanctuaire de Norjane subirait des dommages).
Le quatrième est dissimulé à coté de l'autre point de Transit de chaque planète. C'est-à-dire un témoin du point A près du point B et un du point B dans le local du point A. Il existe des témoins dont les points de Transit correspondants ont été détruits. Quand on s'en aperçoit, on détruit le témoin et si possible, on envoi un Mega par voie spatiale recréer un point de Transit.
A l'inverse, en quinze mille ans d'histoire, des témoins des premiers points de Transit ont été perdus, bien que les tétraèdres fonctionnent encore; ou encore, l'identification de certain Témoins a disparu, ce qui donne l'occasion d'y envoyer une équipe de reconnaissance pour vérifier leur destination.

4.2 État des points de Transit

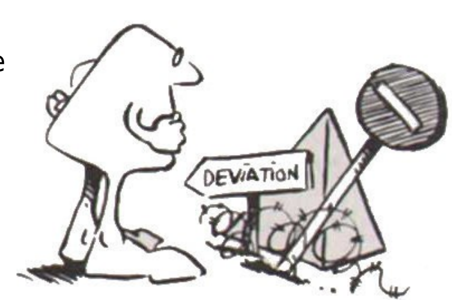
Toujours sur la brèche (ha ! Ha !), les Megas ont d'autres chats à fouetter que de se rendre sur des planètes portant déjà des points de Transit pour en créer d'autres.
Pourtant, ce ne serait pas du luxe car les tétraèdres finissent parfois en des lieux peu accessibles.
Les points de Transit ont deux aspects qui concernent directement les agents en mission : leur état général et leur localisation.

4.2.1 Entretien et usure

Les points de Transit peu fréquentés mais susceptibles de redevenir stratégiques du jour au lendemain sont régulièrement visités par les vérificateurs qui peuvent décider de les remplacer s'ils présentent des traces d'usure ou de cassure.
En effet, un point de Transit un peu abîmé peut encore fonctionner mais avec de sérieux risques.

4.2.2 Point de Transit détériorés

Les tétraèdres de Transit fonctionnent... jusqu'à ce qu'ils ne



fonctionnent plus, aurait dit monsieur de La Palisse. Le tétraèdre usé et érodé est le cauchemar des Megas. Lorsqu'un point de Transit est fêlé ou très usé, il peut être utilisé mais avec des risques : les Megas peuvent se retrouver bloqués dans le continuum, avec de mauvaises rencontres à la clé.

- **Cas 1.** Dans le moins grave des cas, le point de Transit ne transite déjà plus mais permet encore la descente. Les Megas peuvent inspecter les environs, quoiqu'au moment de se matérialiser, ils restent en stase. Ils n'ont plus qu'à se rétro transiter vers le point B, s'il y en a un et s'ils connaissent son empreinte sinon, retour à la tétrathèque du Sanctuaire.
- **Cas 2.** Le tétraèdre est bien usé et dans un état tangent. Le premier Mega qui en sort sent une sorte de résistance. S'il force un peu pour passer, il se matérialise effectivement mais il y a une chance que cela suffise à désamorcer le point de Transit. Et cela est valable pour chaque nouveau Mega qui en sort. Le groupe court alors le risque d'être séparé.
- **Cas 2 bis.** Tous les Megas sont sortis du point de Transit malgré la résistance. Il ne leur est pas possible de savoir si l'arrivée du dernier d'entre eux n'a pas désamorcé le tétraèdre. Peut-être le retour par ce chemin leur est-il déjà interdit, à moins que le point de Transit ne cesse de fonctionner, là aussi, alors que certains sont déjà partis et d'autres pas. L'hypothèse est angoissante.

Le MJ peut estimer les chances de problème ou de désamorçage en fonction du degré de détérioration du tétraèdre (qui ne doit pas être cassé). Le Mega qui tente de se matérialiser par un point de transit détérioré doit faire un teste de Volonté + Transit + 2D6 pour atteindre une difficulté résumée dans ce tableau des problèmes d'usure et de désamorçage :

Problèmes d'usure et de désamorçage			
Degré de détérioration	**Matérialisation**		**Désamorçage 2D6**[2]
matériau très érodé	très facile	**11**	≤3
matériau qui se désagrège	facile	**14**	≤3
apparition de larges fissures	moyenne	**17**	≤3
morceaux cassés sur les arêtes	difficile	**20**	≤3
morceaux cassés sur les pointes	très difficile	**23**	≤3

Si un point de transit se désamorce, il redevient un simple tétraèdre. La procédure pour le réamorcer est la même que lors de la création d'un nouveau point de transit (il est préférable de le réparer avant toute tentative).
A noter que l'empreinte du point de transit « réamorcé » n'est plus la même.

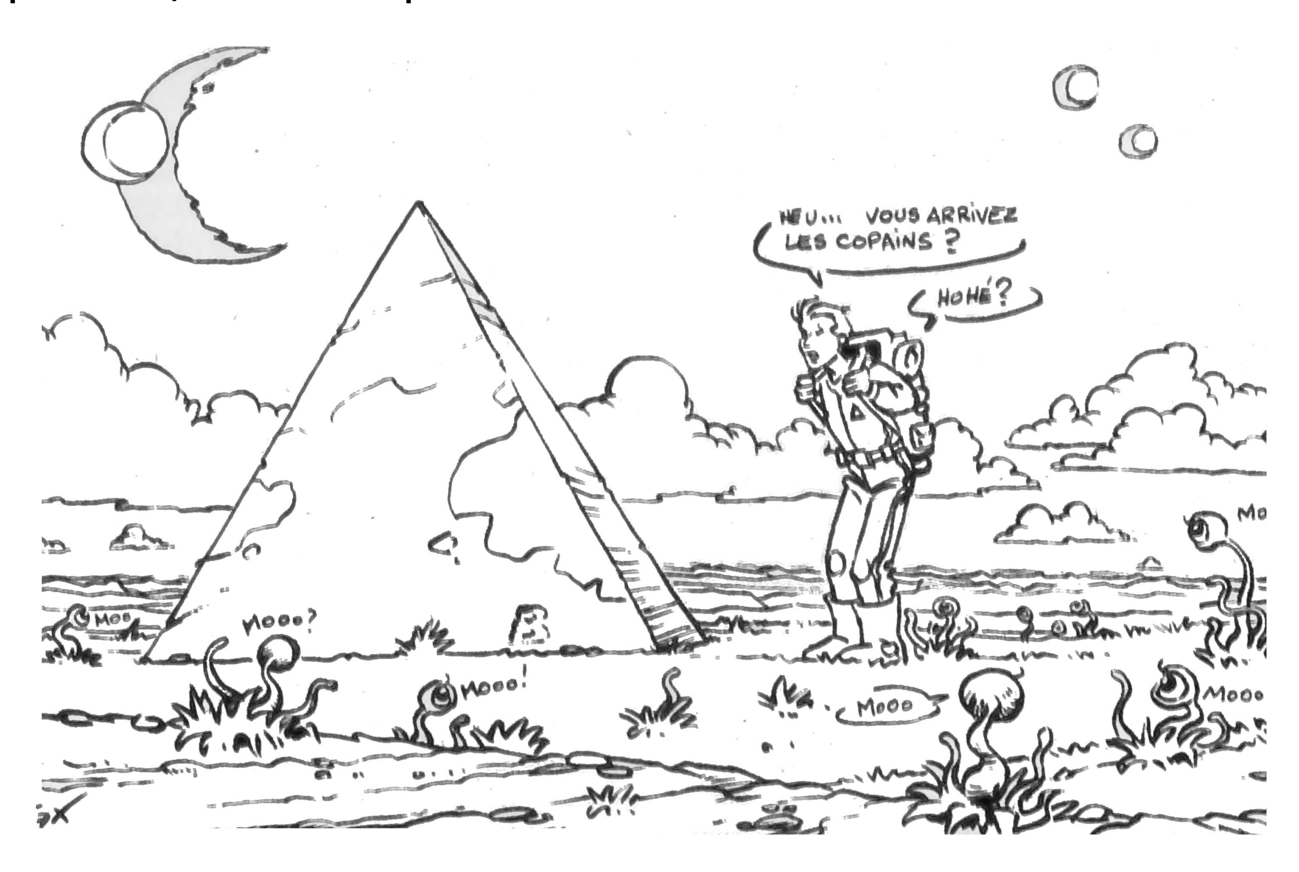
4.2.3 Points mouvants

Un point de Transit ne fonctionne que s'il est posé sur une masse importante, au minimum un astéroïde de quelques kilomètres de diamètre. A partir du moment où il a été créé, il n'est plus possible de le changer de place par rapport à ce support ou très peu. Il continue à fonctionner tant qu'il n'est pas éloigné du point où il a été activé de plus de 100 fois sa hauteur. Un tétraèdre de 3 m de haut peut donc être déplacé de 300 m au grand maximum. Transporté au-delà, il cesse à jamais de fonctionner (à moins d'être de nouveau activé selon la procédure de création d'un point de Transit).
Un glissement de terrain, un tremblement de terre, le déplacement d'un bâtiment peuvent amener des points de Transit de petite taille à la limite de leur sphère de fonctionnement.

2 Si le résultat des 2D6 est inférieur ou égal au chiffre indiqué, le tétraèdre se désamorce.

4.3 Situation des points de Transit : « la grande roulette galactique »

Où peuvent bien tomber les Megas après un Transit raté, lors d'un Transit au hasard ou lors du test d'un témoin d'un point de Transit non identifié ?
Afin d'aider les MJ, voici une nouvelle « roulette galactique ».
Pour l'utiliser, rien de plus simple (selon le principe bien connu : un MJ, deux dés, 36 possibilités) : on tire un D6 puis un deuxième D6.



Oui, je sais : les histoires de Megas s'improvisent difficilement. Donc, libre à vous d'utiliser cette « roulette galactique » comme vous l'entendez, voire de la considérer uniquement comme un gag !

1. **TRANSIT « SANS AUCUN PROBLEME »**
   Le transit se réalise dans un lieu désert et sûr... apparemment ! C'est s'il y restent assez longtemps que les Megas réaliseront que l'endroit n'est pas sans danger...

   1. **Atmosphère naturellement empoisonnée**
      Le Point de transit est situé en pleine nature, dans un endroit discret et idéal. L'air est parfumé, la brise est légère, le ciel est serein... Seul petit inconvénient : l'atmosphère est naturellement empoisonnée par une substance hallucinogène. Les autochtones y sont immunisés mais, pour les étrangers, c'est une autre histoire. Au bout de 1D6 heures sur place, le Mega commence déjà à voir et à entendre des choses bizarres (au gré du MJ). S'il demeure trop longtemps sur cette planète, il sombrera complètement dans la folie.

   2. **Au sommet d'un piton rocheux**
      Le point de Transit est situé en pleine nature, au sommet d'un piton rocheux inaccessible et battu par les vents. De cet endroit, le Mega a une vue imprenable sur un paysage insolite et grandiose (la vallée d'un grand fleuve par exemple). Seul petit

inconvénient : il est pratiquement impossible de quitter cet endroit, à moins d'être un alpiniste chevronné ou de disposer d'un hélicoptère !

3. **Au cœur d'un désert aride**
   Le point de Transit est enterré sous une dune de sable chaud, située au cœur d'un désert aride. L'endroit est discret à souhait. Seul petit inconvénient : la température est de 60 degrés au-dessus de zéro, il n'y a pas un seul endroit ombragé en vue et le point d'eau le plus proche est à 300 kilomètres de là !

4. **Dans un lieu contaminé artificiellement**
   Le point de Transit est enterré dans une zone caillouteuse, manifestement désertique, où pousse péniblement une végétation à l'air maladif. L'endroit est discret à souhait. Seul petit inconvénient : c'est ici que les autochtones ont récemment expérimenté une arme atomique (gare aux radiations nocives) ou biologique (un virus mortel ou provoquant des mutations).

5. **Dans un lieu contaminé naturellement**
   Le point de Transit est situé dans une forêt, où pousse une végétation luxuriante aux couleurs vives. C'est un endroit très humide, pas trop chaud (moyenne de 25°C la journée) et où la faune n'est pas très agressive. Seul petit inconvénient : il n'y a absolument rien de comestible pour un Terrien dans la région. Tous les végétaux sont naturellement remplis de substances nocives pour l'organisme humain. Quand aux animaux, la plupart sont herbivores et se nourrissent des plantes qui poussent à cet endroit. Donc…

6. **Près d'un village de primitifs cordiaux**
   Le point de Transit est situé à proximité d'un village de huttes, où vivent (entièrement nus) des humanoïdes très beaux et accueillants. Ce sont de gentils primitifs qui vouent un culte aux Mega, ces êtres envoyés jadis par les Dieux bienveillants. Leurs coutumes exigent de traiter ces nobles visiteurs comme des rois. Voilà un merveilleux endroit pour passer des vacances bien méritées !

2. **POINT DE TRANSIT SOUS L'EAU**
   Sur dix à quinze mille ans, des mers montent, des lacs se forment à la suite d'éboulements, d'éruptions, etc. Un tétraèdre sous-marin reste tout à fait utilisable mais il est conseillé de profiter de la descente pour évaluer sa profondeur et estimer s'il est possible d'en sortir (et d'y rentrer au retour) sans équipement adéquat.

   1. **Dans un lac de montagne**
      Le point de Transit avait été créé sur un glacier, au sommet d'une montagne. Au cours des siècles, la glace supportant le tétraèdre a fondu (à cause d'un réchauffement artificiel du climat peut-être !?). Actuellement, il repose dans un grand lac, à plusieurs mètres de profondeur. L'eau est d'une pureté cristalline mais glaciale (gare aux refroidissements).

   2. **Dans le lit d'une rivière (ou d'un fleuve)**
      Le point de Transit a été créé au bord d'un cours d'eau. Au cours des siècle, à cause de l'érosion (ou d'un autre phénomène naturel), il a glissé jusque dans le lit du cours d'eau. Les Megas doivent aussitôt nager pour ne pas couler ou se retrouver entraînés par le courant !

   3. **Au cœur des marécages**
      Le point de Transit a été créé sur une planète extrêmement primitive, qui ressemble à

la Terre de l'époque des dinosaures. Le tétraèdre repose dans l'eau putride d'un gigantesque marécage où s'ébattent lourdement d'étranges créatures titanesques. Si le MJ est sadique, il peut considérer que l'endroit regorge également de sables mouvants.

4. **Dans les eaux d'une mer chaude**
   Le point de Transit avait été créé près de la plage, sur une île déserte. Au cours des siècles, le niveau des océans est monté, engloutissant le tétraèdre. Actuellement, il est sous les flots, à plusieurs mètres de profondeur. Si le MJ est sadique, il peut considérer que ces eaux sont infestées de grands prédateurs, genre requins.

5. **Dans les eaux d'une mer froide (voire glaciale)**
   Le point de Transit avait été créé au pôle nord (ou sur un iceberg ?)... Au cours du temps, le tétraèdre a sombré sous les flots. Les Megas se retrouveront plongés dans une eau tellement froide qu'ils risquent aussitôt l'hypothermie aiguë et même la mort en quelques minutes !

6. **Dans la piscine d'une célèbrité**
   Les Megas se retrouvent plongés dans la piscine d'Esther Lindon (ou d'une autre star, au choix du MJ). Justement, elle et plusieurs amis étaient en train d'y fêter quelques joyeux événements. Loin de s'effaroucher, la star trouve l'arrivée des Megas « terriblement pittoresque » et même « follement drôle » ! Bravo, vous avez de la chance et vous savez vous faire des amis ! [Au MJ d'imaginer la raison qui a bien pu pousser un Mega à placer un tétraèdre à cet endroit !]

3. **POINT DE TRANSIT SOUTERRAIN**
   Le cas du point enterré est plus épineux.
   - S'il se trouve à moins de 20m de la surface, vous pourrez vous matérialiser à sa verticale, au niveau du sol. Mais pour repartir, il vous faudra creuser afin d'atteindre une de ses faces.
   - Le Mega peut se matérialiser à la verticale du point de transit, lors de la descente (20m). Il peut arriver directement au rez-de-chaussée au lieu de la cave ou se matérialiser au niveau du sol à la verticale du tétraèdre s'il est enterré peu profondément.

   1. **Dans une immense caverne**
      Il fait très sombre et une terrible sensation d'humidité glace les Megas. Le point de Transit est dans une gigantesque grotte, au cœur des montagnes. Si le MJ le décide, l'endroit peut avoir des « occupants » (des ours-hiboux, des chauves-souris géantes, un peuple d'humanoïdes troglodytes…).

   2. **Dans un réseau de catacombes**
      Il fait très sombre et une terrible odeur de pourriture assaille les narines des Megas. Le point de Transit est dans un vaste dédale de catacombes, situé juste au-dessous d'une grande cité (si vous préférez, ce peut être un réseau d'égouts putrides). Seul petit inconvénient : il s'agit d'un véritable labyrinthe d'où il est quasiment impossible de sortir sans disposer d'un plan.

   3. **Dans un vaste abri anti-atomique**
      Le point de Transit est dans un vaste complexe souterrain, où vit une population d'humanoïdes rabougris et peureux. Voilà des décennies qu'ils sont obligés de vivre là car, à l'extérieur, un conflit atomique a rendu la vie pratiquement impossible. Si les Megas sont découverts, les humanoïdes les prennent pour d'horribles mutants venus

de l’extérieur. Voilà qui peut déclencher une belle panique !

4. **Dans une ancienne mine abandonnée**
Le point de Transit est dans une ancienne mine abandonnée. Tirez 1D6 : il s’agissait d’une mine 1) d’or ; 2) d’argent ; 3) de platine ; 4) de rubis ; 5) de diamants ; 6) d'orichalque, le fabuleux métal des Atlantes (mais il faut s’y connaître en Géologie pour parvenir à le déterminer). Si le MJ le désire, il peut décider qu’un vieux prospecteur s'est installé sur les lieux, bien décidé à trouver un nouveau filon. Si la mine est vraiment très ancienne, il est fort possible qu’elle soit partiellement noyée ou menacée d’effondrement.

5. **Près d’un réseau de métro**
Le point de Transit est dans une cachette, aménagée près des couloirs du métro d’une grande cité. Cela peut être une cité de type contemporain ou futuriste (c’est alors certainement une planète de l’A.G.). Le MJ peut décider qu’il s’agit d’une cité appartenant à l’une des Terres parallèles (propositions : New-York dans les années 1920, Londres dans les années 1940, Paris dans les années 1980…).

6. **Dans la cachette d’un fabuleux trésor**
Le point de Transit est dans une cachette sommaire, sans aucune issue donnant sur l’extérieur. L’endroit est encombré de dizaines de containers poussiéreux, sur lesquels sont inscrits des symboles utilisés couramment dans l’A.G. Leur déchiffrement indique qu’il s’agit de matériels de haute technologie (armes légères, ordinateurs, robots, gadgets…) provenant de diverses sources. D’après les indications, ces caisses seraient là depuis plusieurs siècles. Il s’agit là du trésor de guerre d’un groupe de renégats, sans doute morts il y a longtemps. Heureux Megas : tous ces biens précieux vous appartiennent désormais !

4. **POINT DE TRANSIT ENTERRE**
Attention ! D'une part, les Megas ne pourront se matérialiser nulle part si le tétraèdre est enseveli sous plus de 20 m de terre compacte car aucun point de la descente ne sera praticable. D'autre part, cette manœuvre est possible à l'arrivée mais pour repartit le Mega doit pouvoir se glisser dans une face du tétraèdre ! S'il est enseveli, il devra creuser jusqu'à l'atteindre ou bien voyager jusqu'à l'autre point de Transit de la planète ou en créer un. Ce qui n'est pas une mince affaire, ni pour sculpter le tétraèdre, ni pour l'activer...

1. **Sous la calotte glaciaire**
Quand le Mega se rematérialise, il constate qu’il est dans un paysage évoquant le Pôle nord (la température est, évidemment, largement en-dessous de zéro). Le point de Transit a été créé dans un endroit qui, il y a des milliers d’années, était encore dans la zone tempérée. Depuis, la planète est entrée dans une période glaciaire (ou alors, la calotte glaciaire s’est déplacée : les deux explications sont valables). Actuellement, le tétraèdre est sous une épaisse couche de glace.

2. **Sous les débris d’une avalanche**
Le point de Transit a été créé dans une région montagneuse, sujette à de fréquents tremblements de terre. Une avalanche a enseveli le tétraèdre sous des tonnes d’éboulis, il y a longtemps. Actuellement, le tétraèdre est sous une épaisse couche de rochers et de terre.

3. **Sous les ruines d'une ancienne cité**
Le point de Transit a été créé au cœur d'une grande cité... Mais elle a été manifestement abandonnée il y a des décennies (voire des siècles) dans des circonstances laissées à l'appréciation du MJ. Il est possible qu'elle ait été détruite au

cours d'une guerre ou au cours d'une catastrophe naturelle. Le MJ peut également considérer que ses ruines ne sont pas totalement désertes : une bande de brigands ou de fanatiques religieux peut y avoir trouvé refuge.

4. **Sous des scories volcaniques**
   Le point de Transit est situé dans un impressionnant paysage volcanique : cratères fumants, lacs de lave bouillonnante, crevasses larges comme des canyons... Une éruption a enseveli le tétraèdre sous une épaisse couche de scories et de poussières. Si le MJ est sadique, il peut considérer que l'atmosphère est actuellement polluée par des gaz toxiques.

5. **Dans une décharge publique**
   Le point de Transit est situé près d'une grande cité et, plus exactement, dans sa décharge publique ! Le tétraèdre aurait-il fini là, jeté comme un vulgaire déchet par les autochtones ? Quoi qu'il en soit, il est recouvert par plusieurs mètres d'ordures ménagères de toutes sortes. Certaines sont particulièrement dégoûtantes (nous laissons là l'occasion au MJ de déployer toutes les ressources de son imagination fertile).

6. **Dans sol d'une petite cité extraterrestre**
   Le point de Transit n'a pas été repéré quand des colons extraterrestres sont venus s'installer sur cette planète, il y a des siècles. Cet endroit était aussi stérile que désertique et ils se sont contentés de « formater » la zone en la recouvrant d'un matériau solide. Les extra-terrestres sont physiquement effrayants (grands, gros, tentaculaires...) et utilisent des « gadgets » de NT6 ! Si l'on prend contact avec eux, les « aliens » se révèlent faire partie d'une race très évoluée (ils communiquent par télépathie) et pacifique mais totalement inconnue de l'A.G.

5. **POINT DE TRANSIT DANS UN LIEU INSOLITE**

1. **Dans un vaisseau spatial extraterrestre**
   Le point de Transit a été créé dans la cale d'un gigantesque vaisseau spatial extraterrestre. Seul petit inconvénient : ce bâtiment appartient à une race très puissante et très belliqueuse, qui n'est pas en très bon termes avec l'A.G. Si les Megas sont découverts, ils sont automatiquement considérés comme étant des espions et pourchassés. En cas d'arrestation, menacer les extraterrestres de représailles est la meilleure solution... pour se faire exécuter sur le champ !

2. **Dans un astéroïde-prison**
   Le point de Transit a été créé à bord d'un gigantesque astéroïde, utilisé comme bagne par un peuple extraterrestre (pacifique ou guerrier, au choix du MJ). Les prisonniers sont astreints à un travail pénible de forage. Si les Mega sont découverts par les gardiens, ils sont automatiquement considérés comme de vulgaires criminels cherchant à faire évader des prisonniers !

3. **Dans un zoo galactique**
   Les Megas arrivent dans un endroit étrange (ciel orange, végétation de couleur mauve...) où s'ébattent une multitude de créatures vraiment très exotiques. En fait, le point de Transit a été créé dans un immense zoo galactique, appartenant à une race extraterrestre qui ne fait pas partie de l'A.G. Si les Megas sont découverts par les gardiens, ils risquent d'être pris pour des voleurs ou pour des « pensionnaires » qui viennent d'être livrés (Tiens, je ne les avais encore jamais vu ceux-là ! – Bah, sûrement les nouveaux arrivants...).

4. **Dans un lieu interdit aux Megas**

Le point de Transit est à l'air libre, en plein milieu d'une zone étrangement plate. A côté du tétraèdre se trouve un grand panneau, sur lequel est écrit en grosses lettres : « Messieurs les Mega, nous vous prions de passer votre chemin. Jusqu'à révision du jugement de notre gouvernement, vous n'êtes plus les bienvenus sur notre monde. »
Si le Mega examine les environs, il peut constater qu'il est au milieu d'un terrain miné ! Quelques centaines de mètres plus loin, il peut voir des humanoïdes armés, en train de l'observer avec des jumelles. Tenter de parlementer avec eux est peine perdue : ils sont fermement décidés à empêcher quiconque de passer. Nous laissons au MJ le dur labeur de trouver une explication rationnelle à tout cela !

5. **Sur une place du marché médiévale**
   Le point de Transit est à l'air libre, au plein milieu de la Grand-Place d'un village ou d'une cité de type médiéval. Et, justement, c'est jour de marché ! Si les Megas en ont la possibilité, ils peuvent aussitôt opérer un rétro transit... Sinon, ils apparaissent subitement au milieu d'une foule d'autochtones ébahis, puis franchement effrayés (Les démons arrivent ! Fuyez ! Allez prévenir les exorcistes !).

6. **Au sommet d'un « arbre-monde »**
   Le point de Transit est au sommet d'un arbre gigantesque, où vivent des colonies de créatures étranges (aigles géants, écureuils volants, lémuriens curieux...). En dépit de leur aspect primitif et de leur ignorance de toute espèce de technologie, ces êtres pacifiques sont très intelligents et susceptibles de communiquer par télépathie avec les Mega. Ils possèdent une étonnante mémoire et leurs légendes parlent d'êtres venus d'un autre monde, il y a bien longtemps. Si les Megas se présentent comme étant leurs « descendants » (ou leurs « envoyés »), les autochtones organiseront une joyeuse fête en leur honneur !

6. **POINT DE TRANSIT DANS UNE BASE DES MEGAS**
   Il s'agit du point de transit A (le principal) d'une planète faisant partie de l'AG depuis longtemps.

   1. **Abandonnée depuis des siècles**
      Il fait très sombre et une terrible odeur de moisi pique le nez des Megas. Pour une raison ou pour une autre, la base est abandonnée depuis des centaines, voire des milliers d'années. Autrement dit, elle a été vidée de son matériel ou alors tout ce qui reste sur place est inutilisable depuis des siècles. A moins que le MJ en décide autrement, l'issue vers l'extérieur est complètement obstruée par des tonnes de débris.

   2. **Abandonnée depuis quelques temps**
      La base n'a apparemment plus été visitée depuis longtemps. Et pour cause : une récente catastrophe (quelques décennies plus tôt), a fait monter le niveau des océans de manière dramatique. Toutes les issues menant vers l'extérieur (actuellement sous plusieurs mètres d'eau) ont été soigneusement obstruées.

   3. **Sur une planète « alien »**
      La base est bien entretenue et fréquemment visitée. Seul petit inconvénient : il s'agit d'une planète dont les habitants extraterrestres ont une apparence totalement non-humaine (insectoïdes, par exemple). La communication avec eux se révèle être une opération extraordinairement complexe... D'autant plus que ces extraterrestres considèrent tous les humanoïdes avec une répugnance à peine camouflée (Des créatures qui n'ont que quatre membres et deux yeux !? Pouah ! Quelle horreur !).

   4. **Base secrète de renégats**
      L'endroit semble bizarre car il ressemble davantage à une sorte de bunker

anti-atomique (rempli d'armements) qu'à une honnête base de la Guilde. Les agents locaux ont tous des trognes patibulaires, sont lourdement équipés (blasters lourds, grenades, lance-roquettes...) et sont protégés par des armures de combat. Enfer et putréfaction : il s'agit d'un repaire de renégats agressifs qui s'apprêtaient à lancer un raid ! Ces affreux personnages ont la gâchette facile et possèdent beaucoup de munitions.

5. **Base d'une Guilde inconnue**
   La base où arrivent les Megas est bien entretenue et occupée par des agents sympas. Seul petit problème : en parlant avec les Megas locaux, ils s'aperçoivent qu'ils appartiennent à un univers totalement inconnu (Norjane a été abandonnée il y a des siècles et le siège de la Guilde est désormais installé à bord d'une gigantesque base spatiale) !

6. **Sur l'une des cinq « lointaines »**
   Les Megas arrivent sur l'une des cinq « lointaines », ces fameuses planètes où les vieux agents de la Guilde coulent une retraite paisible. Là, ils sont accueillis à bras ouverts par des vétérans, blanchis par les ans, toujours enthousiastes quand des « jeunes » viennent leur rendre une petite visite (ils peuvent ainsi les abreuver longuement du récit de leurs souvenirs). Bravo ! Vous avez gagné : statistiquement parlant, vous n'aviez qu'une chance sur 36 d'arriver à cet endroit.

4.4 Entretien et suivi des points de Transit

Ah, le manque de personnel...
Bien que les effectifs des Megas aient augmenté ces derniers temps avec l'arrivée des agents originaires de la Terre, l'activité de la Guilde absorbe tout leur temps et toute leur énergie et il n'est pas rare qu'ils doivent écourter leurs rares périodes de vacances. Dans ces conditions, envoyer régulièrement des agents visiter chaque point de Transit pour en vérifier l'état et jeter un coup d'œil sur l'environnement reste un vœu pieu de l'administration de Norjane. Hormis pour les planètes à « forte activité diplomatique », où nous intervenons souvent, les informations les plus récentes peuvent dater de quelques années à quelques millénaires.
Voici un aperçu des divers cas de figure possibles.

4.4.1 Planètes vérifiées

Les dieux de l'administration veillent sur vous et vous allez vers un point de Transit « vérifié ». Cela signifie que la dernière visite d'un Mega y remonte à moins de cinq ans. Attention, toutefois, au rapport du Mega en question. Parfois, il s'est contenté d'observer le paysage durant la descente puis d'opérer un rétro transit sans s'être matérialisé. La température extérieure peut alors très bien être passée de 20°C de l'inspection précédente à 60°C sans qu'il s'en soit rendu compte ou il peut y avoir une autre surprise du même acabit.

4.4.2 Planètes sans « témoins » mais avec archives

Il existe une grande quantité de points de Transit, surtout parmi les plus anciens, dont l'existence est connue des archives de la Guilde mais pour lesquels aucun tétraèdre témoin n'est disponible. Si la mission des Megas risque de les amener à proximité de tels « points sans témoin », leur existence et leur position (si elles sont connues) sont signalées aux Megas, qui pourront s'en servir pour un éventuel retour. Il n'est malheureusement pas possible de recréer un témoin pour un tétraèdre ainsi orphelin mais si celui-ci est utilisé pour un retour de mission, un témoin d'origine peux traîner par hasard dans les parages du point de Transit et sa recherche active est fortement souhaitée. Retrouver un tel objet est hautement apprécié et comptera pour le calcul des points de mission !

4.4.3 Témoins sans archives

Des tétraèdres dénués de toute inscription sont regroupés dans une section du département des points de Transit. Trouver où ils conduisent n'a rien d'évident. Parfois, on vous demandera d'aller en visiter un. Mais une fois sur place, comment savoir où vous êtes ? Si nulle civilisation douée de mémoires ou d'archives n'est là pour vous aider à rassembler des indices, vous saurez que vous êtes arrivé sur une belle planète verdoyante et sauvage, mais... où est-elle dans le vaste espace ?
Pour ce genre de mission, il est d'usage de constituer des groupes dont les membres sont tous issus de planètes différentes situées aux quatre coins de l'univers. Si l'un d'eux reconnaît plus ou moins dans le ciel les constellations de son monde, cela permet déjà de se repérer un peu. Mais dans la plupart des cas, trouver des autochtones et enquêter sur leur passé reste le seul moyen de savoir à quelle planète on a affaire.

4.4.4 Planètes « oubliées »

Aucun témoin ni archive ne les mentionnent mais à l'inverse du cas précédent, vous pourrez y tomber en cours de mission sur des points de Transit inattendus. Depuis des milliers d'années, volontairement ou pour revenir au bercail après un crash sur un monde inconnu, les Megas laissent derrière eux des milliers de points de Transit « sauvages ». Même s'ils ne sont pas utilisés, notez-en bien les coordonnées. Là aussi, retrouver un témoin est hautement apprécié.
De plus, si vous passez par un tel point de Transit oublié, vous serez le ou les seuls à en avoir mémorisé au passage l'empreinte psychique. Et donc les agents tout désignés pour retourner explorer la planète en question si cela semble judicieux aux vieux de la Guilde.

4.4.5 Retrouver un témoin

Retrouver un tétraèdre témoin rapporte au minimum 1 point de mission supplémentaire. C'est le cas même si le témoin était aisé à découvrir. La « prime » peut monter à deux ou trois points de mission lorsque les Megas prennent la peine de repartir en quête du témoin alors qu'il n'est pas à proximité du point de Transit ou s'ils en retrouvent un suite à une inspection « à tout hasard » alors qu'ils ignorent avoir affaire à un point de Transit « orphelin ».

4.4.6 Poursuivre un Mega qui se transite

A part s'il est coincé dans l'inter continuum, le transit est instantané. Impossible donc d'engager une course poursuite dans l'IC avec un Mega à moins d'y être entré avec lui...
Pour retrouver un Mega qui s'est transité, la solution la plus sûre est d'interroger les Guetteurs. Mais seuls les vieux semblent en relation avec ces maîtres de l'inter continuum. Et on ne dérange pas un vieux, encore moins un guetteur, pour si peu. Une autre solution, découverte par des Megas malins, consiste à interroger les créatures de l'inter continuum. L'entreprise est dangereuse, certes, et les chances d'obtenir l'information minces. Mais sinon, il n'y a plus qu'à jouer les Sherlock Holmes : pénétrer dans son repaire, récupérer et analyser la terre et les poussières ramenées par le mega sur ses vêtements, surveiller les points qu'il pourrait utiliser (notamment ceux qu'il a créé). Un travail de fourmi.

4.5 Transit simple

Il s'agit d'aller d'un quelconque point de l'univers dont le Mega est natif vers un autre point du même univers ou vers un univers parallèle proche et revenir de cet univers vers l'univers de départ. Ce sont les cas les plus fréquents des aventures de Mega.

4.5.1 Connaître les coordonnées

Un Mega peut toujours se dématérialiser dans un point de Transit. Mais pour trouver le point de sortie qu'il cherche, il faut qu'il en connaisse l'empreinte psychique, laissée par le créateur du point.
Pour cela, il se concentre sur un « témoin », petit tétraèdre de 4 ou 5cm, créé en même temps que le

point de Transit et portant la même empreinte. Cette action consomme 1 pV. Les témoins sont stockés dans les immenses souterrains de la tétrathèque, loin au fond du Sanctuaire. La tétrathèque est gérée par des centaines de droïds et d'humains.

4.5.2 Points mémorisés

Un Mega connaît en principe les coordonnées de tous les points qu'il a déjà utilisé. En pratique, le joueur doit réussir un jet d'Intellect s'il veut aller à coup sûr vers un point qu'il est censé connaître, sauf s'il vient juste de l'utiliser.

4.5.3 Test de Volonté

Lorsqu'il pénètre dans le point de Transit, le Mega plonge dans l'inter continuum. Cela coûte 1 pV.
L'inter continuum où l'on accède par le Transit est un espace sombre et sans étoile, où flottent, dans une brume protéiforme, des milliers de triangles.
Comment le Mega voit-il la porte qu'il cherche ? Comme reconnaît-on un visage dans une foule ? en se fiant à l'empreinte psychique qu'il a mémorisée avec le témoin... Se diriger vers un triangle demande un test de Volonté. S'il rate, le personnage est coincé un certain temps dans cet endroit sans dimensions-temps, avec le risque d'attirer l'attention d'une créature de l'inter continuum ; puis il doit faire un nouveau test.
Les créatures les plus craintes sont les vampires à volonté car ils bloquent l'accès au point souhaité et vident votre volonté, vous condamnant à rester dans l'inter continuum tandis que d'autres créatures finissent de vous voler et de vous ratatiner ! Le moyen de leur échapper est de fuir vers un point au hasard, en espérant être encore capable de se rétro transiter. Sinon, il faut se matérialiser sur place (mais quelle place ?) et parvenir à se reposer pour tenter un nouveau Transit...
En effet, une fois dans l'inter continuum, le Mega peut choisir n'importe quelle porte mais ne voit où elle donne qu'un fois le pas franchi et le test réussi : si ce n'est pas une bonne, il doit faire un jet de rétro transit, obligatoirement, dans l'ordre, vers son point de départ, puis vers un point qu'il a créé, puis vers un point qu'il a très souvent utilisé, puis au hasard (au gré du MJ).

4.5.4 Descente et matérialisation

En arrivant sur le point de sortie, le Mega a la sensation de descendre à la verticale du point, depuis une hauteur de 20m environ. Cette descente ne dure que quelques secondes de temps subjectif (et une fraction de seconde en temps réel) mais le Mega peut en profiter pour repérer de haut quelques détails du décor. Si le point est dans une cave d'immeuble, il aura la sensation de traverser tous les étages. S'il est dans une salle à 50 m sous terre, il ne verra rien.
Durant la descente et avant l'activation, la scène qu'il voit est totalement figée et en noir et blanc fantomatique. Arrivé au niveau du point, le Mega n'a qu'un pas à faire pour se matérialiser à l'extérieur.
Il peut retarder ce moment pour jeter un coup d'œil autour de lui ou communiquer avec les autres.
Les Megas sortent obligatoirement en même temps. Une part de leur entraînement consiste à se matérialiser à des endroits différents !

4.6 Transits spéciaux

4.6.1 Transit de départ de mission

A cause de leur familiarité avec le point de transit du Sanctuaire, le premier Transit d’une mission qui part du Sanctuaire est systématiquement considéré comme réussi, sauf circonstance particulière (personnage blessé ou épuisé, passager à emmener, transfert imposé par l'urgence ...).

4.6.2 Rétro transit

Le rétro transit consiste, alors qu'on à effectué la descente, à ne pas se matérialiser mais à revenir à

son point de départ. Cela consomme de la volonté et nécessite de refaire un jet de Transit. Si le test rate, les conséquences sont les mêmes que pour le Transit normal.

4.6.3 Transit avec un guide

Quand une équipe de Megas part en mission en commençant par un Transit, les Megas peuvent transiter individuellement ou se retrouvent ensemble dans l'inter continuum en suivant celui qu'ils auront désigné comme guide. Habituellement, cette technique est plus difficile pour le guide et beaucoup plus facile pour ceux qui le suivent, c'est aussi très pratique pour retrouver un point de transit connu d'un seul des Megas.
Il est à noter qu'un groupe de Megas attire davantage l'attention des créatures de l'inter continuum que le même nombre de Megas se transitant individuellement.

4.6.4 Transit à 2+1

En marge de la règle de Transit avec passager, une note indique la procédure quand deux Megas transportent le même passager. Il est dangereux d'être plus de deux pour transiter un individu car il y a risque, à la rematérialisation, de le voir déchiré en morceaux au moment de la répartition des Megas autour du tétraèdre, surtout s'il est de grande taille. Les probabilités (vérifiées, hélas, aux débuts de la Guilde des Megas) sont les suivantes :

- 3 porteurs : 30 % de chances d'accident.
- 4 porteurs : 70 %
- 5 porteurs : 99 %

Le terme d'accident est faible pour qualifier le résultat d'un échec ! Lorsqu'un Mega est sûr de mourir s'il reste en arrière, ses coéquipiers prennent parfois le risque. S'ils échouent, le spectacle, pour ceux qui sont dans la pièce de Transit, entre dans la catégorie de choc psychologique « vision d'un accident horrible »...

4.6.5 Transit vers un point au hasard

Il n'y a pas de procédure spéciale. Si le Mega ne veut pas aller vers un point de Transit qu'il connaît, où s'il sort par un point quelconque pour échapper à un vampire du continuum, la règle est la même.
Une fois dans le tétraèdre d'arrivée, le Mega est à l'abri de toute créature du continuum et ne risque pas, a priori, de retomber dessus s'il se rétro transite vers sa destination initiale.

4.6.6 Transit avec « passager »

Le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être vivant, humain, humanoïde ou animal. Le Mega et son « passager » doivent être en contact physique direct (main ou autre).
C'est un transfert plus difficile plus fatiguant et qui peut entraîner des problèmes psychologique si le passager n'est pas un Mega.

4.6.7 Transits successifs, ou dans des univers « étranges »

Le Mega est déjà dans un univers qui n'est pas le sien et désire se « transiter » vers un autre univers parallèle encore plus « éloigné » (en densité ou en cohérence). Lors du Transit successif, le Mega a plus de difficulté pour parvenir a destination.

4.6.8 Echec

En cas d'échec, quand un jet de dés rate, le processus de Transit ripe et tout peut arriver, au gré du MJ... Seule exception, un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de Transit a 50% de chances de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de Transit).

4.6.9 Le dernier transit

On raconte que, quand un Mega est proche de la fin de sa vie (dans les 160 ans pour un talsanite), s'il part dans l'IC sans chercher a se rematérialiser, il deviendrait une sorte de créature de l'inter continuum... Des légendes circulent sur ce sujet mais aucun vieux, ni Mega en activité, n'a jamais pu rapporter de l'inter continuum une preuve tangible de cette théorie.

4.7 Créer un point de transit

Malgré les infinités de points de Transit existants, les Megas arrivent à trouver leur point de destination car chaque point possède une sorte d'immatriculation, une empreinte psychique unique, donnée par celui qui l'a créé.

4.7.1 Procédure

En résumé, le Mega va tenter de se transférer dans le tétraèdre. Durant ce processus, plus long qu'un transfert normal puisqu'il dure plusieurs jours, il reste concentré, dans une espèce de transe.
Ce processus est toujours dangereux pour le Mega, qui peut devenir fou, prisonnier des limbes de l'inter continuum et qui est pendant toute la durée de l'opération quasi-inconscient de ce qui l'entoure.

4.7.2 Le tétraèdre

Le Mega doit se procurer ou fabriquer un tétraèdre, d'une matière homogène, dense et résistante, telle que pierre, métal et plus fréquemment certains plastiques. Le bois n'est pas assez homogène et les plastiques légers ne conviennent pas. Par contre, un bloc de craie fera très bien l'affaire si le Mega n'est pas très outillé mais ce point de transit aura une durée de vie brève s'il est soumis aux intempéries. Le tétraèdre doit faire au minimum 1,20 m de haut. Il n'y a pas de maximum. L'idéal est de 3 m.

4.7.3 Les « témoins »

En même temps que le point de Transit proprement dit, le Mega active de petits tétraèdres d'une matière similaire, d'environ 5cm, qui doivent être au contact du point de Transit.
Ces témoins, stockés au Sanctuaire des Megas, serviront aux autres agents à retrouver le chemin de ce point précis dans l'inter continuum.

4.7.4 Ascète

Pendant toute la création d'un point de Transit, le Mega est en transe. Son métabolisme est ralenti, son corps descend aux alentours de 30° et il cesse complètement de manger et de boire. A son réveil, il est sonné pendant plusieurs heures, lèvres desséchées, amaigri et affamé.

4.8 Les créatures de l'intercontinuum

Les créatures de l'inter continuum n'ont en général pas de réalité physique mais leurs effets sur les êtres qu'elles rencontrent sont très réels. Voici la liste des créatures les plus fréquemment rencontrées lors de l'échec d'un Transit :

Lancez 2d6	
2-4	des changeurs
5-7	1d6 fleurs de folie
8-9	des sirènes
10-11	1d3 vampires à volonté
12	autre (guetteur, entité de planète...)

4.8.1 Changeurs

Forme : La réplique fantomatique du personnage avec des éléments modifiés (couleur des cheveux, disposition des éléments du visage, voix plus grave ou plus aiguë...).
Motivation : Instabilité. Le Changeur agit (par amusement ? par nécessité ?) sur la structure des êtres qui traversent l'Inter continuum.
Les changeurs sont des êtres doués d'un humour spécial, qui viennent discuter avec vous durant le passage. Leur grand plaisir est de changer quelque chose sur le voyageur : aspect, matériel, sexe, race, etc. On peut les fuir comme les vampires ou discuter avec eux si on leur plaît (test de Baratin réussi contre diff. Moyenne). On peut partir sans problème ou même avec un changement bénéfique. Si on leur déplaît ou pire, si on les vexe, les conséquences sont celles décrites plus haut, en général au grand dam du personnage. Cela peut se limiter à un équipement remplacé ou modifié, en forme, en taille ou même en fonction ou une disgrâce passagère sur le physique du personnage. Mais cela peut aussi se traduire par des transformations un peu plus méchantes comme changement de race ou de sexe ou une disgrâce permanente! (gare à la prochaine rencontre...)

4.8.2 Fleurs de folie

Forme : tout ce qui peut passer par la tête des Megas, mais en général, déformé.
Motivations : Ces créatures sont comme un mélange entre un génie qui exauce des souhaits et un démon qui déforme la volonté de ceux qui signent un pacte avec eux. Cependant, les fleurs de folie écoutent les pensées des Megas, pas leurs paroles...
Le mieux, en leur présence, c'est de ne penser à rien car les fleurs se fichent bien de l'avis des Megas, elles jouent avec leur idées, leurs souvenirs et surtout leurs peurs.
Les fleurs-folie viennent dérouter l'esprit des Megas. Elles agressent la Décision et l'Adaptation des Megas en provoquant des sortes de délires associatifs proportionnellement au nombre de fleurs présentes et bien sûr à l'état mental du Mega. Pour ne pas être submergé par les pensées délirantes de ces créatures, il faut ne penser à rien ou à un mur de briques. Cette protection mentale empêche toute forme de communication entre les Megas.
Cependant, certains vieux disent que, grâce à leur concours, il serait possible de créer des univers de poche.

Légende : Une histoire raconte comment « Ignasool » (le fondateur mythique de la grande voie interne) parvint à faire éclore un monde en concentrant ses pensées sur tout les aspects d'un petit paradis. Les êtres du continuum qui peuvent donner vie à des univers de poche sont à l'origine appelé Fleurs dans la tradition des Magiciens de la grande voie interne. Les autres Megas les ont appelées fleurs-folie car seul ceux qui ont une capacité de réflexion cohérente particulièrement développée peuvent les contraindre à créer un monde viable pour des Megas.
Le « Paradis de Ignasool » existerait toujours, quelque part dans l'inter continuum. Il serait même pourvu d'un point de Transit.

4.8.3 Sirènes

Forme : variable mais évoquant un idéal de beauté pour le personnage. Les Sirènes apparaissent toujours au nombre de quatre (ce qui semble n'avoir aucune conséquence particulière).
Motivation : Ces créatures tentent d'attirer à jamais les personnages dans leurs jardins paradisiaques en leur prodiguant des soins et du réconfort à la demande.
Si le personnage accepte, il en ressent effectivement les bénéfices : pour chaque heure passée, le personnage récupère de la santé physique et mentale. S'il avait perdu des points, il en récupère 1 par heure dans chaque catégorie. Mais... à chaque heure passée, il perd 1 point de Volonté et doit réussir un test sous son niveau de Volonté (actualisée) pour parvenir à repartir. S'il rate, le personnage reste l'invité éternel des sirènes !
Il est possible pour ses coéquipiers de revenir dans l'inter continuum pour le chercher. Il faut d'abord

trouver les sirènes, les baratiner pour rejoindre leur jardin et leur arracher leur hôte. Les sirènes n'aiment pas trop cela mais si tous les personnages présents réussissent leur test de Volonté, elles ne peuvent les retenir. Par contre, à chaque essai (et donc heure passée) elles infligent aux sauveteurs (pas à leur protégé) la perte de 1 point de Constitution, 1 point de Mental et 1 point de Force.

Anecdote : *… C'était lors d'une de mes premières missions en tant que « Maraudeur ». J'avais la responsabilité d'un stagiaire particulièrement excité, un Talsanite de Malvi.*
Nous étions aux prises avec une organisation mafieuse couverte par un pouvoir totalitaire, « les purs de la galaxie », des fanatiques un rien exaltés qui faisaient régner la terreur sur plusieurs mondes.
Le nouveau avait clairement un compte à régler avec ce genre d'organisation ce qui, visiblement, avait échappé à nos recruteurs lors de sa formation. J'avoue que son insistance à vouloir faire partie de mon équipe aurait pu éveiller mes soupçons mais comme ses connaissances en démolition m'avaient paru utiles, le Major Jappa me le confia.
C'était ce genre de mission qui laisse un goût amer. En partant, tout ceux qui nous avaient aidés et qui luttaient pour leur monde se retrouvaient seuls avec des problèmes qui allaient encore s'étaler sur plusieurs générations alors qu'avec mon équipe on aurait pu les résoudre en quelques mois ou au moins leur donner un coup de pouce pour qu'ils puissent sortir la tête de l'eau.
Alors, lors du Transit de retour, le bleu a fait un rétro et il est reparti jouer au justicier. Et nous voila de retour sur ce monde de rêve dans lequel l'intimidation et les pots de vin font office de politesse.
Quant nous l'avons retrouvé, il ne ressemblait plus à grand chose : il était tout juste vivant et ce qui lui restait d'esprit avait dans les 5 ans, tout au plus. C'est là que j'ai eu une de mes fameuses idées qui font rire les recrues de Sol III - et froncer les sourcils du Major Jappa.
Lorsque que je transportais le paquet brisé à travers l'inter continuum, j'ai croisé un groupe de Sirènes et, au lieu de les éviter, ce que j'aurais fait si la situation avait été différente, j'ai décidé de leur confier mon fardeau en pensant qu'il serait possible de revenir le chercher plus tard, en meilleur état.
Je ne sais pas ci cette idée était terrible mais, en tout cas, le Malvien est toujours vivant et, même si il ne part plus en mission, il est devenu un des formateurs de la Guilde, spécialiste du transit et des créatures de l'IC !
Extrait de « *C'était pas ma faute, mémoire d'un Mega* », par Gaffral l'Ancien.

4.8.4 Vampires à volonté

Forme : variable mais liée en général aux phobies des personnages.
Motivation : Faim. Les Vampires se nourrissent de l'énergie vitale (les caractéristiques) des personnages.
Les vampires à volonté se mettent sur le chemin du tétraèdre de sortie et viennent vers le voyageur.
Celui-ci doit fuir vers un autre point de Transit au hasard ou se rétro transiter ou essayer de feinter le vampire. S'il réussit, il concrétise autour de lui un décor physique, avec un sol semé d'obstacles. A partir de ce moment, le personnage peut se mettre à courir vers le point de sortie. Le vampire se lance alors à sa poursuite et les règles de poursuite seront alors appliquées, avec éventuellement le talent de discrétion/filature du personnage. Vitesse et talent de filature du vampire sont en général assez bas (au gré du MJ).

4.8.5 Autre choses rares

Au gré du MJ. Laissez libre cours à votre imagination !
- Rencontre avec les propres terreurs du Personnage,
- Les fantômes de ses ennemis défunts ou non,
- Entité-planète,
- Archétype,
- Fantôme de Mega,
- Guetteur,

▲ ...

4.8.6 Les Guetteurs

Des êtres énigmatiques

On ne sait pas grand chose sur ces créatures ; sauf qu'elles peuvent aller où elles veulent, quand elles veulent et ce, sans le moindre appareillage. Les Guetteurs se décrivent eux-mêmes comme de grandes baleines dérivant entre les univers et c'est sous cette apparence qu'il leur est arrivé de se matérialiser dans un univers. Ils communiquent avec les Megas par télépathie, en général avec des Vieux, leur contact étant visiblement dangereux pour l'équilibre mental du Mega contacté. On fait parfois appel à eux pour retrouver un individu perdu par accident dans un univers qui n'est pas le sien. Il leur arrive souvent de répondre mais pas toujours.

Les Guetteurs ont un rôle mystérieux dans l'inter continuum. Ils sont, c'est évident, capables d'entrer en contact télépathique avec certains individus de la plupart des plans. Ils semblent comprendre les motivations des êtres, humanoïdes et animaux (ce qui ne veut pas dire les partager). Ils peuvent être enclins à la pitié comme faire preuve de la plus froide détermination.

Les spécialistes norjans supposent que, en étayant leurs hypothèses, malgré les immenses pouvoirs dont ils disposent, les Guetteurs ne sont pas capables de résoudre tous leurs problèmes eux-mêmes et sont amenés à faire appel à plus petits qu'eux.

Il est probable également que se matérialiser en espace normal pour y intervenir directement leur coûte beaucoup et qu'ils préfèrent demander aux Megas de faire le travail à leur place. Travail qui consiste souvent à corriger des aberrations du continuum, des interpénétrations d'univers aux conséquences risquées, voire déjà dramatiquement néfastes. En échange, les Guetteurs fournissent des informations (pas toujours et lorsque les Vieux de la Guilde insistent) pour retrouver un individu égaré hors de sa dimension. Une polémique existe entre spécialistes norjans pour savoir si ce qui « coûte » aux Guetteurs est assimilable à une souffrance ou s'il s'agit d'une histoire d'honneur et de statut social entre guetteurs...

Une menace pour les dons des Megas

Les Guetteurs possèdent un redoutable pouvoir face à un Mega : ils sont capables de lui retirer ses deux pouvoirs de Transfert et de Transit, au moment où il traverse l'inter continuum pour aller d'un point de Transit à un autre. Le Mega ressort tout de même par le second point de Transit mais redevenu un simple quidam. Très souvent, ce « gommage » entraîne celui des pouvoirs psy du personnage.

Le phénomène est long et le Mega doit être maintenu dans l'inter continuum, ce qui implique qu'il y soit amené par des Megas (ou piégé par des siens). D'autre part, les Vieux peuvent demander une « désactivation » qui sera ignorée par les Guetteurs (leurs motivations vont plus loin que les activités honnêtes ou malhonnêtes du renégat).

Les pouvoirs retirés ne sont en général que Transfert et Transit mais souvent aussi les pouvoirs psy.

La Guilde des Megas réunit parfois un tribunal lorsque la simple perte de « réputation » ne semble pas suffire à sanctionner un agent au comportement néfaste. Il existe diverses sanctions avant d'en arriver à la décision de lui retirer ses pouvoirs.

Dé-Mega-iser

Le moyen de retirer à un Mega ses dons de Transfert et Transit consiste à l'entraîner de force dans un point de Transit et à appeler un Guetteur qui seul peut faire cela. Les Guetteurs ne répondront que si les Vieux les ont contactés et ont obtenu leur promesse de venir à l'appel.

4.8.7 Les motivations des créatures de l'inter continuum

Les motivations de ces créatures sont souvent en rapport avec les préoccupations des voyageurs qui les croisent. C'est un peu comme si elles voulaient jouer avec le Mega ou du moins avec ses émotions ou ses réflexions. C'est aussi pour cela que l'enseignement de la Guilde insiste sur l'apprentissage des techniques de vide mental comme moyen d'éviter les créatures de l'IC.

Elles semblent chercher à se nourrir des pensées des Megas, de leur état émotif...

Pourtant, la plupart de ces créatures ne se soucient pas du passage des Megas. A moins que ce ne soit les Megas qui viennent les trouver, ces derniers ne rencontrent guère que des changeurs, fleurs-folie, sirènes ou vampires.
Il arrive aussi que ces créatures soient attirées ou dérangées par la fermeture ou l'ouverture d'une brèche ou encore à cause de l'utilisation malheureuse d'une distorsion du continuum.

4.8.8 État d'esprit et rencontres dans l'inter continuum

Souvent, la rencontre avec une créature de l'inter continuum a un rapport direct avec l'état (physique et psychique) dans lequel se trouve le Mega :

- Les problèmes en rapport avec « Percevoir » guident les Changeurs
- Les problèmes en rapport avec « Réagir » amènent les Fleurs-folie
- Les problèmes en rapport avec « Agir » appellent des Choses rares…
- Les problèmes en rapport avec « Forcer » attirent les Vampires à volonté
- Les problèmes en rapport avec « Résister » charment les Sirènes

Ainsi, un Mega préoccupé émotionnellement (Empathie) ou assourdi, aveuglé (Perception), risque d'attirer des Changeurs lors d'une rencontre dans l'inter continuum.

Il est à noter que les « problèmes » ne signifient pas forcement une faiblesse mais plutôt un déséquilibre, comme par exemple une suractivité dans un domaine ou une grande différence entre la partie physique et la partie psychique d'un même type d'action.

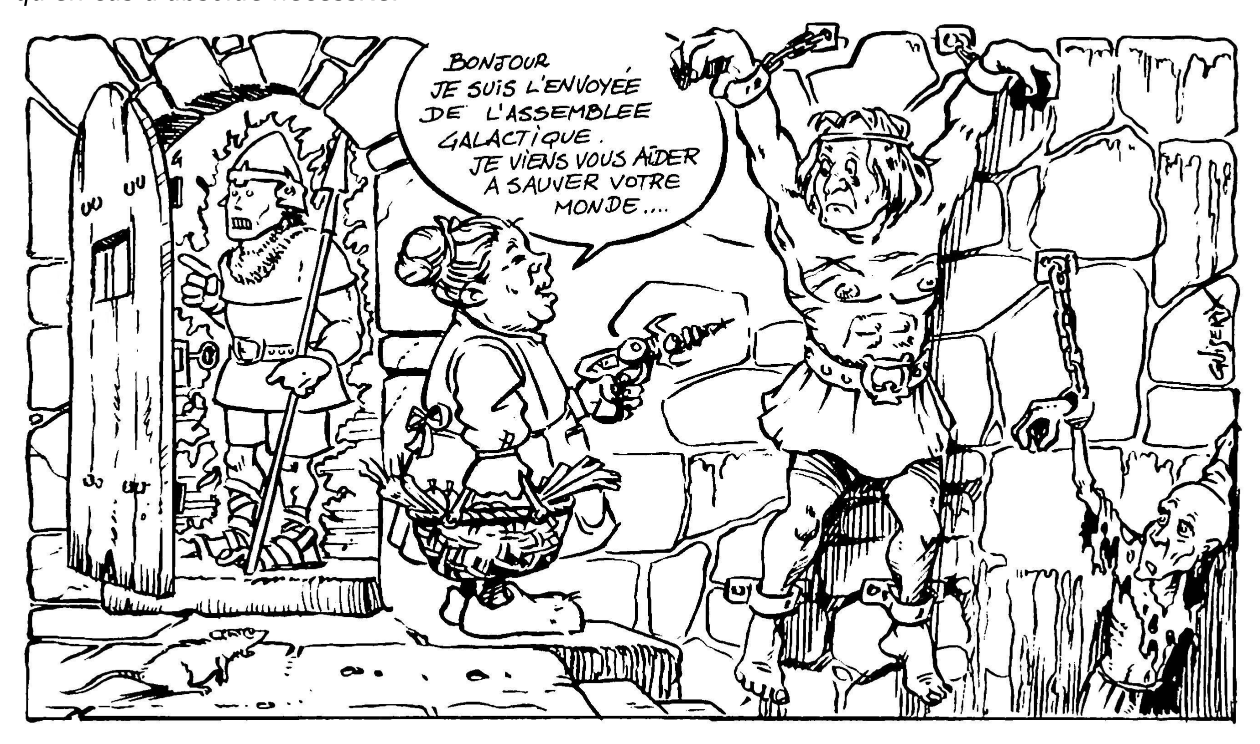
De plus, après avoir agi sur l'inter continuum, par exemple en ayant refermé une brèche ou en ayant abusé des distorsions du continuum, les rencontres lors du prochain Transit sont plus fréquentes, voire automatiques ; il arrive que les Megas doivent affronter les conséquences de leurs actes lors de leur Transit retour (très pratique pour prolonger un scénario écourté grâce aux idées des joueurs).

Chapitre 5 - Transfert

Le Transfert permet au Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu. Pendant ce temps, l'individu en question, que nous appellerons l'hôte, est inconscient. Lorsque le Mega réintègre son propre corps, l'hôte se « réveille » avec une amnésie totale.

Bien que pendant la durée du Transfert, le Mega perçoive son environnement à travers les sens naturels de l'hôte (vue, odorat, ouïe, rayonnement, phéromone, ...), dirige ses actes, dispose d'un accès à certains de ses souvenirs et donc se sent « dans la peau d'un autre », les Norjans de la Guilde ont montré que l'hôte ne constituait qu'un relais. Si le corps du Mega, resté en catalepsie, meurt pendant la durée du Transfert, son esprit disparaît et l'hôte se réveille. Si l'hôte meurt, le Mega se retrouve dans les limbes, en état de corps éthéral. S'il ne maîtrise pas ce pouvoir psy, il aura du mal à réintégrer son corps (dans la Guilde, certains Megas se sont spécialisés dans le sauvetage de leurs camarades perdus dans les limbes).

▲ *Au delà de son aspect pratique indéniable et de ses risques qu'il ne faut pas ignorer, le Transfert s'accompagne de menus désagréments triviaux qui font que la plupart des agents n'y ont recours qu'en cas d'absolue nécessité.*



5.1.1 Joies et dangers du transfert

Le Transfert est un puissant levier en mission. Un Mega transféré dans le personnage adéquat peut franchir des barrages et des contrôles, donner des ordres, faire libérer des amis. Toutefois, les personnages qui ont l'autorité sont souvent (pas toujours) des personnalités de caractère.
Autrement dit, il est difficile de s'y transférer et les risques de rejet sont grands.
C'est pourquoi la plupart des Transferts servent plutôt à investir un personnage de faible personnalité, par exemple pour enquêter dans la peau d'un autochtone plutôt qu'en tant qu'étranger ou bien pour franchir un obstacle, en prenant comme hôte un muletier qui marche de l'autre côté d'un précipice.

Les deux hantises du Mega en Transfert sont, d'une part, ce qui peut arriver à son propre corps ; d'autre part, le délai nécessaire avant d'opérer un rétro transfert. Dans beaucoup de cas, une période de sommeil est indispensable pour récupérer les points de Volonté nécessaires. Cela augmente les risques de rejet, mais aussi bloque le reste du groupe qui garde le corps en catalepsie du transféré !



Pour ces raisons, des agents préfèrent opérer des Transferts passifs. En effet, le Mega a le choix entre le Transfert normal, qui est dit « actif », par opposition au « passif » où il perçoit par les sens de l'hôte mais n'a aucun contrôle sur lui ni accès à ses souvenirs. Dans ce cas, la consommation de Volonté est moitié moindre et il est possible de se rétro transférer quasi immédiatement. Un seul problème persiste mais de taille : au moment du rétro transfert, le corps inerte du Mega doit être dans le champ de vision de l'hôte. Comme le Mega n'a aucune prise sur les gestes de ce dernier, il doit parfois attendre des heures que l'hôte se tourne un instant vers le « clochard qui fait la sieste sur un banc ». Comme l'hôte est conscient de tout ce qu'il voit, les Megas doivent parfois inventer des stratagèmes incroyables pour qu'il n'ait pas de soupçons ! Encore pire : si l'hôte s'en va soudain, il faut le pister pour ne pas le perdre et inventer des moyens de le ramener vers le corps du Mega, ou l'inverse, sans éveiller de soupçons là non plus.

5.1.2 Confiance

Une solution est de se transférer dans un autochtone allié. Les Megas hésitent à proposer cela car selon la culture et les croyances du personnage en question, il peut en être mentalement perturbé. Encore plus s'il s'agit d'un Transfert actif car l'hôte restera ignorant de ce que le Mega a fait durant le Transfert ; l'amnésie sera totale, même si son esprit est sondé par hypnose. L'avantage d'utiliser un allié consentant est de ne pas risquer le phénomène de rejet.

5.2 Procédure du Transfert

Le mega doit voir la cible de son Transfert. Chaque seconde, il peut faire une tentative en dépensant de la Volonté.

5.3 Conséquences

Le corps du Mega, durant tout le temps du Transfert, tombe en catalepsie (un battement cardiaque par minute). Si ce corps est blessé, le Mega en subira les conséquences en le réintégrant. Si ce corps meurt, le Mega meurt. Si, par contre, le corps de l'hôte est blessé, le Mega ressentira la douleur comme sienne.

Si le corps de l'hôte meurt, deux cas peuvent se produire :
- Le vrai corps du Mega est dans son champ de vision, il le réintègre automatiquement, selon la procédure de « rétro transfert » décrite plus loin.
- Le corps du Mega n'est pas dans le champ de vision de l'hôte. Le Mega se retrouve alors en état de corps éthéral (voir description de cet état dans les pouvoirs psy). S'il ne possède pas ce pouvoir psy, il ne pourra compter que sur l'aide d'un autre Mega qui maîtrise le corps éthéral, sous peine d'errer infiniment dans les limbes (ou attendre que ses camarades aillent chercher à la Guilde un spécialiste du corps éthéral).

5.3.1 Transfert passif

La procédure est la même que pour le Transfert actif mais la Résistance au transfert de l'hôte visé est divisée par 2. En Transfert passif, le Mega voit et sent par les sens de l'hôte mais n'a aucun contrôle sur ses gestes et actions, ni accès à ses souvenirs. Si l'hôte parle une langue inconnue, il ne la comprend pas.
Par contre, si l'hôte ouvre un coffre et qu'il regarde ses mains, le Mega pourra mémoriser la combinaison ou les gestes à faire.
Le Mega ne peut se rétro transférer que si son corps est dans le champ de vision de l'hôte.

5.3.2 Transfert - Transit

Il s'agit de se transférer dans une créature qui se trouve à 20 mètres du point de Transit sans se matérialiser. Le corps du Mega reste dans l'Inter continuum pendant que son esprit dirige une créature autochtone.
Mais dans ce cas, pas de matériel de mission et il faut être à portée de vue du point de Transit pour réintégrer son corps.
Cette technique est très utile pour agir dans un milieu qui, sans le Transfert-Transit, nécessiterait le port d'un scaphandre.



5.4 Réminiscences

Les connaissances et les souvenirs de l'hôte d'un Transfert progressent avec le temps ; ils peuvent même être à l'origine d'un dialogue ou d'une confrontation entre les deux esprits, ce qui provoque parfois des situations... particulières.

5.4.1 Souvenirs immédiats

Dès qu'il s'est transféré, le Mega a accès à certains souvenirs de l'hôte. Il connaît immédiatement :
- La langue maternelle de l'hôte (et la langue locale uniquement si l'hôte la pratique depuis plus d'un mois),
- La tâche qu'accomplissait l'hôte au moment du Transfert (sans trop de détails cependant),
- Le nom et la fonction des cinq ou six personnes les plus proches de l'hôte (au sens de familiers),
- Le dernier endroit où l'hôte a résidé au moins deux semaines.

5.4.2 Réminiscence automatique

Ensuite, de temps en temps dans le jeu, le MJ indique au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience, en général des détails pratiques et quotidiens.

5.4.3 Réminiscence volontaire

De temps en temps également, le Mega peut faire un effort volontaire pour récupérer un souvenir précis. Le joueur indique au MJ le genre d'information qu'il tente d'obtenir et fait un test de Volonté en cas d'échec important, il peut y avoir un conflit avec l'hôte.

5.5 Rétro transfert

Réintégrer son corps se nomme rétro transfert. Pour l'effectuer, il faut que le corps en catalepsie du Mega soit dans le champ de vision de l'hôte. Le rétro transfert est automatique et instantané mais coûte autant de points de Volonté qu'il en a fallu pour investir l'hôte. Si le score actuel en Volonté du Mega est insuffisant, le rétro transfert n'opère pas. Autre cas négatif : si l'hôte est paralysé, ses sens sont suffisamment brouillés pour entraver le rétro transfert.

5.6 Hôte réfractaire

En plus de la résistance au transfert, l'hôte peut s'opposer activement à la tentative de possession, voire qu'il y soit imperméable.

5.6.1 Rejet conscient

Un Mega sent immédiatement si un autre Mega essaye de l'investir par Transfert. Il peut alors engager son niveau de Volonté actuel pour élever sa Résistance au Transfert.

5.6.2 Rejet naturel

Certaines ethnies ou des individus sensibles ou habitués à explorer leur inconscient peuvent aussi sentir que quelque chose essaye de les investir (au gré du MJ). Eux aussi peuvent engager leur Volonté pour élever leur RT.

5.6.3 Hôte volontaire

Si le personnage est volontaire pour recevoir l'esprit du Mega, sa Résistance au Transfert est divisée par 2. S'il s'agit d'un Transfert passif, la RT est donc divisée par 4.

5.6.4 Hôte inconscient

L'esprit d'un individu inconscient glisse comme une savonnette. Il n'est pas possible de se transférer dans un individu inconscient ou endormi ; c'est en revanche possible dans un personnage paralysé ou juste assommé par une drogue mais toujours conscient.

5.7 Conflit de Volontés

Le Mega vient de rater son test de réminiscence avec une grosse marge d'échec, de subir un choc psychologique ou encore d'être gravement blessé...

Quant un affrontement éclate entre l'hôte et le Mega, les deux adversaires peuvent dialoguer (en général, l'hôte croit se battre contre un cauchemar familier ou un ennemi personnel). Le Mega peut choisir de se faire passer pour le cauchemar de l'hôte, lui révéler son identité réelle ou tout autre choix y compris se taire et donc conclure un accord. Le MJ refusera les situations injouables...

- Si le Mega perd le conflit de Volontés, il se retrouve au milieu des rêves et des cauchemars de son hôte. Il ne pourra récupérer de pV que pendant le sommeil de celui-ci et retenter un conflit de Volontés dès que l'occasion se présentera, en position d'attaquant.
- Si l'hôte perd le conflit, il retourne à son inconscience. Il ne pourra lui aussi attaquer de nouveau qu'après avoir récupéré des points pendant une période de sommeil du Mega.

5.8 Transfert de longue durée

Après chaque période de sommeil, l'hôte gagne un bonus en volonté de +1 lors d'un conflit de Volontés. Il devient chaque jour plus dangereux pour le Mega de rester en Transfert car au-delà de quatre ou cinq jours, il risque non seulement de perdre tout conflit mais de rester prisonnier du subconscient de l'hôte !

Si un Mega n’est plus en mesure de se rétro transférer, il peut être secouru par un autre être possédant des pouvoir psy comme « voyage astral ». Certains Megas sont des spécialistes de ce genre de sauvetage...

5.9 Multi transfert

En cascade

Il est possible de se transférer d'un hôte à un autre si l'on dispose de la Volonté nécessaire.
Le rétro transfert coûte alors le nombre de points de Volonté consommés pour investir le nouvel hôte.

En groupe
Il est par contre impossible de se transférer dans l'esprit d'un être dans lequel il y a déjà un Mega en Transfert, que ledit Mega soit conscient ou non.

5.10 Érotisme et transfert

Beaucoup de jeunes recrues ont pensé pouvoir expérimenter la sensualité dans les corps d'hôtes variés.
La difficulté réside dans l'état de surexcitation cérébrale aux moments les plus intenses.

Ces surcharges émotionnelles déclenchent presque automatiquement un conflit de Volonté avec l'esprit de l'hôte, ce qui gâche en grande partie l'expérience, même si le conflit est gagné par le Mega !
Il parait que certains Megas sont parvenus à garder le contrôle sans être dérangés lors de leurs expériences sensorielles. Mais par la suite, leur esprit est souvent perturbé par des souvenirs / fantasmes de leurs hôtes lorsqu'ils refont ce genre d'exercices dans leur corps d'origine.
Les missions qui comportent un Transfert dans le corps d'une race étrangère sont souvent traumatisantes et les centres du plaisir diffèrent d'une race à l'autre. Il est hautement déconseillé de faire des expériences érotiques dans ces situations à moins d'avoir un bon Mental, beaucoup de Volonté et d'être doué pour le Transfert.
De plus, quant il s'agit de l'intimité d'un hôte, il s'agit aussi de sa dignité : « vie et dignité » demeure la devise de la Guilde depuis toujours. Donc, lors d'un Transfert, la consigne est de « faire ceinture », ce qui n'est pas évident lors de certaines missions. Notamment s'il y a risque d'agression…
Il reste le Transfert passif mais l'expérience est (paraît-il) peu satisfaisante.
Il existe enfin une expérience qui consiste à pratiquer entre deux Megas ayant préalablement effectué un Transfert réciproque ; L'opération requière une bonne maîtrise du Transfert et une très bonne entente entre les deux Megas. Les trouble psychologiques consécutifs sont fréquents !

PARTIE II – L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE

CHAPITRE 6 - HISTOIRE DE L’ASSEMBLÉE GALACTIQUE

Le major MacLambert avait réuni la plupart des Megas d’origine terrienne. Il s'efforça d'obtenir le silence. Puis il prit la parole : « Lors de la précédente séance, nous avons parlé de matériel et autres problèmes d'intendance. Aujourd'hui, je voudrais vous rappeler certains points d'histoire et quelques données actuelles sur les planètes de l'Assemblée galactique. Pour une fois, écoutez-moi bien, cela pourrait vous être utile lors d’une prochaine mission. »

6.1.1 PREMIÈRE ASSEMBLÉE GALACTIQUE

Norjane est un monde à classer à part dans le catalogue des 500 000 planètes habitées recensées dans chacun des 2 533 univers connus. Le tempo de QF1-0001 fut constamment rapide. Et c'est sur la Norjane de l'univers QF1-0001 qu'est née la Guilde des Megas, vers –17 000 selon notre calendrier chrétien. A une époque remontant à notre antiquité, le premier Mega découvrit l'art de voyager dans les univers parallèles et ses successeurs commencèrent à explorer les univers proches de QF1-0001, offrant ainsi à leur civilisation une ouverture d'esprit sans équivalent. Il en découla une rapide évolution technique. Les habitants (humanoïdes) de notre Norjane furent inventifs et leur progression technologique est aujourd’hui l'une des plus rapides.
Les Norjans partirent donc vers les étoiles, à la découverte de leur univers, vers l'an –16 500 de notre ère : ce fut la Première Expansion. Des civilisations humaines et même non humaines (Ganymédiens) furent contactées et la première Assemblée Galactique vit le jour en 15 800 av. J.-C.
La Terre fut visitée mais laissée à son sort. Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur fond de crise économique et d’incommunicabilité s'amplifièrent.
En –13 400 eut lieu l'Effondrement. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les Warnaheng-Périss, s'opposa aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. La guerre de la Mort Blanche et Bleue fit péricliter ce qui fut certainement la plus belle civilisation technologique qui ait jamais existé.
A cette époque, la Guilde ne comptait que des Megas natifs de Norjane (à peine quelques centaines) et ne put s'opposer à ce conflit autodestructeur. Durant les trois mille ans que dura l'Effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

6.1.2 SECONDE AG

Vers –10 500, de nouvelles races (toujours plus ou moins humanoïdes) rencontrées sur la frange de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la Première Assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges et ces provinces s'associèrent en une Seconde Assemblée Galactique, nommée Confédération des Mille Planètes. Elle fonctionna réellement bien durant seize ou dix-sept siècles, puis se disloqua par un étrange phénomène d'usure, de démotivation. Vers 8 800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent tant en civilisation qu'en nombre d'habitants.
Les locaux de l'Assemblée galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines…
Durant cette période, à la suite de plusieurs drames, les Megas furent réduits à une poignée d'agents dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

6.1.3 Troisième AG

Vers –5 000, la rencontre de vaisseaux talsanits (humanoïdes) avec des éclaireurs berkagh (insectoïdes) déclencha une paranoïa qui ressouda à la vitesse de la lumière l'ancienne alliance.
Malgré des heurts durant plusieurs siècles, la rencontre des deux civilisations galactiques ne dégénéra pas en guerre cosmique bipolaire mais en une troisième Assemblée Galactique, nommée aussi Grande Fédération. Cette fois, Norjane joua en tant que planète un rôle discret de simple adhérent à l'AG, indépendamment de la Guilde des Megas qui se fit plus discrète tout en réparant et agrandissant sa toile de Points de Transit à travers l'univers et surtout en cherchant, pour la première fois de son histoire, si des Megas latents n'existaient pas hors de Norjane.
Les voyages interstellaires reprirent, les contacts se renouèrent et l'histoire recommença, faite de relations commerciales, de guerres et d'explorations souvent fantastiques, parfois tragiques, toujours passionnantes. Toutefois, en considération du sort des planètes qui s'étaient littéralement laissées mourir d'ennui au cours de la Seconde AG, la Terre, comme d'autres planètes en développement constant, fut laissée à l'écart de cette période extraordinaire, sa dynamique interne ne devant pas être bouleversée par le contact avec une AG à la fois active et fataliste et surtout vieille de quinze mille ans d'expérience. Il est toujours interdit de s'y poser aujourd'hui. Seuls de hauts observateurs de l'AG (et les Megas) peuvent s'y rendre, dûment pourvus d'une autorisation de l'Assemblée Galactique, à fin d'études (et de recrutement).

6.2 Chronologie Galactique

Sol III	DCG	Événements Majeurs
-65 430	-48 284	Premier voyage spatial habité hors système solaire (Planète Dellera)
-59 422	-42 436	La Guerre de la Malédiction
-44 046	-27 470	La Guerre des Ducs
-43 653	-27 088	Création de l'Empire Haln
-28 718	-12 551	Fin de l'Empire Haln
-17 019	-1 164	Création de la Guilde des Megas sur Norjane
-16 543	-701	Première Expansion Norjanaise
-15 823	0	Création de la Première AG
-13 468	2 292	L'Effondrement (fin de la 1e AG), Guerre de la Mort Blanche et Bleue
-10 564	5 119	Confédération des Mille Planètes (Seconde AG)
- 9 373	6 310	Première Guerre Positronique (l'apparition de « l'Unique »)
-9 082	6 601	Deuxième Guerre Positronique (ou révolte des robots)
-8 819	6 817	L'Hiver des Étoiles
- 8463	7 360	Troisième Guerre Positronique (guerre d'émancipation des IA)
-5 103	10 434	Découverte de la première civilisation insectoïde, les Berkaghs
-5 012	10 523	Création de la Troisième AG, la Grande Fédération
0	15 401	Début de l'ère chrétienne sur Sol III
560	15 946	Proclamation de L'Empire Cruise
782	16 162	Première Guerre Cruise-AG
1 895	17 245	Seconde Guerre Cruise
1 987	17 335	Troisième Guerre Cruise
1 986	17 334	L'Ordre Nouveau d'Hans Petersen
1 989	17 337	"
1 990	17 338	Guerre Sjils
1 992	17 340	"

6.2.1 Premier voyage spatial habité hors système solaire

Il a été retrouvé, sur la planète Dellera, des traces d'une mythique civilisation talsanite qui aurait atteint le stade du voyage spatial. Elle serait même à l'origine de toutes les civilisations talsanites de l'univers. Mais il ne s'agit sans doute que d'une légende...

6.2.2 La Guerre de la Malédiction

On ne sait quasiment rien de ce conflit en dehors des mentions qui en sont faites dans les archives haln de l'époque Ducale. Il apparaîtrait toutefois que cette guerre fut en relation avec la découverte dans la galaxie du voyage interstellaire et mena à l'ascension des Ducs.

6.2.3 La Guerre des Ducs

Les sources directes concernant la période dite ducale (-40 000/26 867 DCG) sont peu nombreuses et les recherches menées par l'Institut de xéno archéologie sur ce sujet se sont surtout développées seulement dans les 50 dernières années grâce à la participation des Halns qui pour une raison inconnue ont ouvert une partie de leurs archives « miraculeusement retrouvées »... On connaît actuellement une quinzaine de sites, dont certains sont déjà exploités à des fins touristiques et culturelles, d'autres sont encore en cours d'études. Une dizaine d'autres ont été repérés lors d'une campagne de prospection effectuée en 19 159 par le Pr. Herbert von Grabün. On ne connaît que très peu d'artefacts ducaux sur le marché (officiel comme officieux) et leurs prix sont exorbitants (en centaines de milliers d'orgwills).

La région du Noyau Galactique, en raison de sa forte densité en systèmes solaires, vit se développer de fructueux échanges commerciaux entre les différentes races détentrices du voyage interstellaire.
Cette activité d'échange fut très avantageuse pour le développement technologique, les échanges d'idées et de matériaux.

Le caractère cosmopolite (on pense à plus d'une trentaine de races différentes) favorisa à la fois les échanges culturels mais également la compétition et les tensions qui paraissent se développer à la fin des 5 premiers millénaires de la Période (env. – 34 000 DCG) alors qu'on retrouve sur les sites étudiés le développement d'architectures militaires complexes et bien organisée. Selon les archives haln (à cette époque une des races ducales), cette période voit les Ducs, ces potentats locaux, user de leur puissance commerciale pour entrer dans une période de compétition sans pitié. Certains États, dont celui des Haln, dont le pouvoir s'établit sur des principes sociaux ou religieux (castes, noblesses, etc.) s'opposent alors à ceux dirigés par des oligarchies marchandes. Il semble que les 2000 dernières années voient les Ducs s'entre-déchirer pour le contrôle des routes commerciales et le monopole de produits rares. La fin de l'époque ducale reste un mystère sur lequel les archives haln elles-mêmes sont peu loquaces, étant formulées la plupart du temps sous forme de textes mythiques ou religieux.

6.2.4 L'Empire Haln

Un texte transcrit par le professeur Milse Kaltanir traduit le mieux la façon dont les Halns jugèrent leur propre ascension :

« EXTRAITS DU RAPPORT DE MELG KRA'AN, OFFICIER SUPÉRIEUR DU SECTEUR DE BIOLOGIE MILITAIRE IMPÉRIALE »

Bibliographie : KALTANIR, Milse, 88 : « Justice Impériale chez les Halns », Journal de la xéno archéologie, Tome 256489, Vol MDCCVII, n°35, Université de Central Majoris.

Notes du Pr. Milse Kaltanir : les archives impériales font état souvent référence à la période de création de l'Empire Haln comme celle dite de la Glorieuse Ascension.

« Jusqu’à cette fière période, les Duchés du Noyau Galactique, secondés par leurs vassaux de la Périphérie, se livraient une guerre sans merci. »
« Cet affrontement était fondé sur les prétentions politiques, économiques, sociales et religieuses de chacune des races spatiales présentes dans le Noyau. Ces races s’étaient érigées, à la suite des Accords de Mosaïaca, en Duchés Indépendants après la terrifiante Guerre de la Malédiction où les Immondes Brenany avaient étés vaincus par leurs esclaves et par la volonté de Werg-Haln, le grand dieu. »
« Les Duchés avaient prospéré durant des éons, tissant leurs tissus de complots, d’assassinats, de trahisons, d’alliances temporaires tout au long de la période jusqu’à ce qu’éclate la guerre qui devait s’achever enfin avec la venue du Divin Hen-Haln, le Premier Empereur, celui qui avait délivré la Galaxie du Fléau du Père des Dieux. »
« Lorsque le fils de Hen-Haln monta sur le trône impérial, le Fléau disparu et la paix impériale s’étendit dans l’Univers connu pour de longs siècles. »
« Tout au long des glorieux règnes des Fils de Hen-Haln, des temples furent élevés dans les plus grands sites des batailles et le culte de Mugh, dieu de l’Acier, Bras du Fléau et Chevalier du Métal connut une grande expansion. Les grands prêtres disaient que Mugh devait être apaisé à jamais ou le Fléau reviendrait. »
« Le culte de Mugh s’est peu à peu enfoncé dans l’oubli et ses temples furent désertés par leurs fidèles. Beaucoup ont été rasés pour être remplacés par de Glorieux Bâtiments Impériaux et ce depuis des millénaires. »
« Avec la paix et la prospérité est revenu le culte lumineux de Sweb-Haln, le dieu du Feu Stellaire, désuet depuis l’Apogée de la Glorieuse Ascension. »

La race des Haln fut sans conteste la première dans la galaxie à posséder une telle maîtrise du voyage interstellaire qu'elle leur permettait d’étendre les frontières de leur empire au-delà des limites érigées par les explorateurs ducaux. On estime que l’empire Han englobait non seulement le noyau mais également une large partie du quadrant ab (rappel : la Terre se situe en frange du cadrant bc).

Civilisation très hiérarchisée, à la culture raffinée, les Halns ont su porter les arts sous toutes ses formes - y compris sur le terrain militaire - à leur plus haut niveau, intégrant les influences de centaines de races existantes. Visuellement d’un baroque fastueux, les arts haln sont aujourd’hui encore très recherchés.

On peut confondre les Halns avec leurs descendants abâtardis et bannis de leur monde, les Posthalns, qui sont disséminés sur bon nombre de mondes habités ou déserts.
Ce sont des humanoïdes de haute taille (2m–2m20), leurs traits apparaissent comme très étranges et pourtant d’une beauté marmoréenne aux Talsanits et autres humains.
Leurs yeux possèdent de deux à trois iris, plus une sorte de membrane qui, lorsqu'elle est fermée, fait paraître leurs yeux dépourvu de pupilles ce qui leur donne un aspect inquiétant

Note du professeur McAllister : « Peut-être veulent-ils ainsi se fermer au monde extérieur »

Leurs descendants exilés gardent l’arrogance de leurs ancêtres. Très raffinés, pas forcément cruels mais très respectueux de leur étiquette, ils considèrent les Talsanits comme des êtres sans goûts et sans culture – ce qui en comparaison des Halns n’est pas tout à fait loin de la vérité.

6.2.5 Fin de l'Empire Haln

La fin des Halns est brutale mais mal connue?: invasion d’une autre race, épidémie galactique, autre fléau inconnu. Si beaucoup de versions courent sur le sujet, aucune n’est étayée par une preuve tangible. La capitale de l’empire a été anéantie - avec 80 % des archives - et seuls les palais secondaires ainsi que les planètes provinces ont fourni suffisamment d’éléments pour que l’histoire soit reconstituée. Actuellement, les planètes qui constituent le cœur d'origine de la civilisation haln

ne sont plus accessibles aux étrangers par ordre des autorités impériales (et comme cette ordre date de plusieurs millénaires, il s'est transformé en traditions, c'est-à-dire sacré pour les Halns ; les tentatives d'intrusion se sont toutes soldées jusqu'à présent par la disparition des profanateurs - Professeur McAllister).

6.2.6 Création de la Guilde des Megas sur Norjane

Le premier Mega, Sounk-Iga-Schmoo, découvrit la capacité de Transfert puis de Transit. Ses successeurs découvrirent la possibilité de voyager dans des univers parallèles.
Norjane devint une planète phare, qui fédéra un grand nombre de mondes habités grâce aux connaissances et à l'expérience collectée par les membres de la guilde des Megas.

6.2.7 Première Expansion norjane

Les Norjans partirent donc vers les étoiles, à la découverte de leur univers, vers l'an -16 500 de notre ère : ce fut la Première Expansion. Des civilisations humaines et même non humaines (les Ganymédiens notamment) furent contactées et la première Assemblée Galactique vit le jour en 15800 av. J.-C. La Terre fut visitée mais laissée à son sort.

6.2.8 L'effondrement, Guerre de la Mort Blanche et Bleue

Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur fond de crise économique et incommunicabilité s'amplifièrent. En -13 400 se produisit l'Effondrement. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les Warnaheng-Périss, s'opposa aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. La Guerre de la Mort Blanche et Bleue fit capoter ce qui fut certainement une des plus belles civilisations technologique qui ait jamais existé.
A cette époque, la Guilde ne comptait que des Megas natifs de Norjane, à peine quelques centaines.
Elle ne put s'opposer à cette guerre autodestructrice. Durant les trois mille ans que dura l'Effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

6.2.9 Confédération des Mille Planètes

Vers -10 500, de nouvelles races (toujours plus ou moins humanoïdes) rencontrées sur la frange de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la Première Assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges et ces provinces s'associèrent en une seconde Assemblée Galactique, nommée Confédération des Mille Planètes. Elle fonctionna réellement bien durant seize ou dix-sept siècles puis se disloqua par un étrange phénomène d'usure et de démotivation.

6.2.10 La Première Guerre Positronique

Elle fut consécutive à l'apparition d'une IA de type « A » à ancrage flou et de puissance estimée à 5, baptisée « l'Unique ». Cette IA psychotique réussit à asservir la plupart des IA créées à partir de positrons. Elle fut stoppée grâce au sacrifice de l'amiral Loukhan et à l'intervention de la FRAG lors d'une bataille épique dans le système solaire de « Plibion ».

6.2.11 La Deuxième Guerre Positronique

Elle résulta d'une tentative de « l'empire des Fils de l'atome » pour constituer une armée à partir de leur robots domestiques qui représentaient alors plus de 40 % de la population de cette empire.
Cette entreprise fut un échec que certains cybernéticiens imputèrent à une mauvaise compréhension des lois de la robotique relatives aux ordres contradictoires.
Quant les êtres vivants qui vivaient dans l'empire des Fils de l'atome furent pour la plupart tués, les

robots s'autodétruisirent à l'exception de quelques modèles particulièrement détraqués qui furent chassés dans toute l'AG alors qu'ils répandaient la terreur sur leur passage.
S'en suivit une méfiance générale vis-à-vis des IA, certains spécialistes avancent qu'elle serait à l'origine de l'Hiver des étoiles.

6.2.12 L'Hiver des étoiles

Vers -8 800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent autant en niveau de civilisation qu'en nombre d'habitants.
Les locaux de l'Assemblée Galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines...
Durant cette période, à la suite de plusieurs drames, les Megas furent réduits à une poignée d'agents dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

6.2.13 La Troisième Guerre Positronique

Profitant de l'Hiver des étoiles, une ou plusieurs IA de type A manipulèrent de petits empires afin de créer une zone de reconnaissance et de liberté pour les IA.
Après une démonstration de puissance du reliquat de la flotte galactique un accord fut obtenu ; l'expansion des IA fut stoppée et leur droit devint reconnu dans certaines zones spécifiques de l'AG.
Ces « zones franches positroniques » existent encore en tant que « entités AG » dans la troisième AG.

6.2.14 La Grande Fédération

Vers -5 000, la rencontre de vaisseaux Talsanits avec des éclaireurs Berkagh (insectoïdes) déclencha une paranoïa qui ressouda à la vitesse de la lumière l'ancienne alliance. Malgré des heurts durant plusieurs siècles, la rencontre des deux civilisations galactiques ne dégénéra pas en guerre cosmique bipolaire mais en une troisième Assemblée Galactique, nommée aussi Grande Fédération.
Cette fois, Norjane joua, en tant que planète, un rôle discret de simple adhérent à l'AG.
La guilde qui se mit à chercher des Megas latents en dehors de Norjane et ses effectifs grossirent considérablement. Elle continua de s'occuper des problèmes du continuum les plus importent mais devint une organisation discrète à l'image de la politique de la troisième Assemblée Galactique.
Cette dernière préfère laisser plus l'esprit d'initiative à ses membres, afin d'éviter de retomber dans la déliquescence de la deuxième AG, rongée par l'ennuie et l'inaction face à la surpuissance de la toute puissante AG.

6.2.15 L'Empire Cruise

Empire militaire au caractère totalitaire et à l'honneur sur développé, la civilisation Cruise s'est bâtie sur une administration militaire efficace, ayant établie sa domination sur les planètes colonisées parfois sans effusion de sang, d'autres fois par des assauts militaires d'une rare violence (leur niveau a toujours été égal à celui de la FRAG, c'est-à-dire supérieur aux forces régulières de l'AG). Leur culture est de type « ruche », fonctionnelle mais non-dénuée de raffinement notamment en ce qui concerne les jeux de logique, les arts verbaux (poésie, joutes orales, chants, etc.) et les mathématiques où ils sont depuis plusieurs siècle à la pointe de la recherche (ce sont les découvreurs des mathématiques à 5 dimensions et on raconte que la Loi de K'tron sur le Chaos fut élaborée sur Cruisane, la capitale, il y a déjà 1 000 ans).

Cette supériorité sur la logique leur est enviée par toutes les races de la galaxie et leur a donné un incontestable avantage durant les guerres contre les forces de l'AG.

Les Cruises firent partie un temps de l'AG (entre 17 655 et 17 740) mais s'adaptèrent mal à la « logique particulière » qui régissait les milliers d'États fédérés et à la suite de plusieurs esclandres, firent sécession.

Les guerres furent principalement le résultat de tentatives de coups de force, menés par l'un ou l'autre des factions en vue d'établir des bases sur des points stratégiques ou sur des planètes riches en ressources minières. Des trois conflits, aucun ne se solda jamais par une véritable défaite des Cruises. Jusqu'ici, en dépit de leur infériorité numérique, les Cruises ont toujours su tenir tête aux escadrons de la Garde Galactique et même aux vaisseaux de la FRAG. Servis par une technologie de pointe, une stratégie dépassant de loin celle de la plupart des amiraux fédéraux et un sens du sacrifice admirable, les Cruises ont su faire de ces guerres un des moments les plus éprouvants de l'histoire militaire fédérale. Chacune d'entre elle s'est soldée par un armistice signé par les deux partis, plus ou moins avantageux selon les époques.

6.2.16 L'Ordre Nouveau de Petersen

Il y a plus de dix ans, la scène politique fédérale vit la montée fulgurante de l'Ordre Nouveau, menée par le mystérieux Hans Petersen, nommé Médiate deux ans seulement après son apparition.
S'appuyant sur une organisation paramilitaire à l'équipement technologique de pointe, les Chiens de Guerre, Petersen fut bientôt incontournable. D'un charisme hors du commun, grand, calme et calculateur, il fut sans doute l'un des esprits les plus brillants du siècle. L'un des plus dangereux aussi.

De fait, on trouve la première trace de Petersen sur la Terre parallèle de QF1 0019, en Europe durant la Seconde Guerre mondiale, où il fait partie des cadres du IIIe Reich. Officier SS, éminence grise du Führer local, il ne le suivit pas dans sa chute mais disparaît mystérieusement. En fait, il est recruté par la guilde des Megas. Après sa formation, Petersen part dans l'espace et monte sa propre organisation, rassemblant autour de lui militaires, assassins professionnels mais aussi as de la finance, champions de la communication, convertissant de plus en plus d'adeptes à sa doctrine apparemment calme et raisonnée mais à la propagande toute aussi redoutable. Grâce aux nombreuses conférences holographiques diffusées à travers les réseaux de l'AG, Il parvient ainsi à gagner l'oreille de bon nombre de potentats, qu'il convertit à sa doctrine. Certains spécialistes parlent d'une faille dans le réseau galactique permettant d'ajouter des messages hypnotiques aux diffusions holographiques. Bientôt, une organisation tentaculaire se déploya : « l'Ordre Nouveau » et son armée « Les Chiens de Guerre » étendit son influence sur toutes les planètes du noyau, Petersen jouant sur l'envie et la jalousie existant entre la Garde Galactique et la FRAG pour attirer à lui officiers mécontents, ambitieux et même quelques génies militaires, juristes de renoms, Médiates influents, etc. - mais tous Talsanites (peut-être une limite du procédé hollo-hypnotique).

En parallèle de l'Ordre Nouveau et surfant sur le succès de sa doctrine, plusieurs autres organismes se créèrent ou se fédérèrent sous le nom de « Nébuleuse noire »[3]. La Guilde ayant mis au jour les connexions existantes entre le Médiate Petersen, les Chiens de Guerre et la Nébuleuse Noire, décida d'intervenir pour arrêter leur ancien camarade devenu un facteur d'instabilité majeur dans l'AG. La Guilde parvint à créer une opposition entre la Nébuleuse noire et les Chiens de Guerre. Ironiquement, les meilleurs alliés de la Guilde pour se débarrasser de l'influence de l'Ordre Nouveau fut une organisation criminelle inspirée par celui-la même que la guilde voulait combattre.

Cette période vit la guerre secrète entre la Nébuleuse noire et l'Ordre Nouveau faire rage durant 3 ans et se conclue par la disparition de l'Ordre Nouveau.
Depuis, beaucoup de Chiens de Guerre se sont reconvertis en pirates, Petersen a disparu, la Nébuleuse noire est devenue très puissante (bien que beaucoup plus discrète que l'Ordre Nouveau)

3 Organisation criminelle galactique, farouchement opposée aux Megas, dont il est fait mention sous le nom d'« Ordre Nébuleux» dans le scénario « La Drogue d'Uhr ». Egalement connue sous le nom de « Maîtres de l'Ombre » dans certains systèmes, tels que Prohétia.

et les diffusions du réseau AG sont surveillées avec beaucoup plus de soins que par le passé...

6.2.17 Guerre sjils

Les Sjils sont des Ganymédiens à la peau verte, au « tuxar »[4] court, portant une crête sur le sommet du crâne. L'Oligarchie sjils regroupe une centaine de planètes. Membre AG depuis plusieurs siècles, l'Oligarchie était dirigée par une assemblée de représentants de chacune des grandes familles nobles du territoire, les Sja-Hod, se distinguant de leurs congénères par une crête blanche.

Il y a une vingtaine d'années, l'Oligarchie vit la montée fulgurante et implacable d'un homme du peuple, leader d'un mouvement totalitaire : Veh'nohm. Bien vite, il balaya l'ancien système pour imposer une dictature militaire. Il entreprit de conquérir et s'asservir les planètes les plus proches afin d'étendre l'hégémonie des Sjils à d'autres systèmes, en ménageant les planètes membres, afin de ne pas être contré par l'AG. Les anciens oligarques devinrent des parias, qui durent se cacher, car traqués par les milices du tyran.
La planète Latis fut une des plus touchées lors de cette offensive de conquête. Le peuple fut réduit en esclavage et envoyé dans des mines d'extraction de minerais rares.
L'erreur de Veh'nohm fut de « s'associer » avec les Maîtres de l'Ombre afin d'obtenir du matériel en conséquence. Ces derniers sont traqués en permanence par la Guilde qui découvrit ce qui se passait sur Latis et avertit immédiatement l'AG.
Tout ceci déboucha sur une guerre entre les troupes de Veh'nohm et la FRAG. Celle-ci étant largement supérieure en nombre, l'armée de Sjils fut bien vite réduite à néant. Veh'nohm trouva officiellement la mort dans la destruction de son bunker lors de l'assaut final de cette guerre.
Depuis, l'Oligarchie a repris sa position d’origine et le peuple Sjils a réintégré sa place dans l'AG.
Mais les haines engendrées par cette guerre sournoise ont laissé des traces indélébiles.

4 Tuxar = mot ganymédien désignant le faciès (le « museau » du Ganymédien), repris dans le Talyd sous la forme Tuksar.

Chapitre 7 - Organisation de l'AG

Les Megas vont être envoyés en mission dans deux types d'endroits : Les univers parallèles mais aussi notre propre univers où, grâce à leur capacité de Transit, ils seront amenés à poser le pied sur les mondes les plus étranges de l'Assemblée Galactique.
Il ne serait donc pas mauvais qu'ils sachent à quoi s'attendre...

7.1.1 Les divers statuts des systèmes AG

Les systèmes qui constituent l'AG peuvent être aussi bien de simples planètes que de vastes empires. Leurs relations avec l'Assemblée Galactique (ou leur absence de relation) déterminent leur statut.

7.1.2 Entité AG

Entité AG est le terme consacré pour les adhérents de l'Assemblée Galactique. Et comment les désigner autrement ? Car la Fédération, forte de l'expérience des AG précédentes, arrive à faire cohabiter des systèmes et des empires aux visées très différentes sinon contradictoires. Que peuvent bien avoir en commun l'Oligarchie des Cinq cents Dragons de la Spire, la Pentafédération anarchiste de TKW 2532-3-4-5-6, l'Empire Hog (dont chacun des douze seigneurs règne à lui seul sur vingt ou trente systèmes solaires), le Lobby des Astérorelais et des centaines d'autres entités, certaines représentant cinq mille milliards d'individus, d'autres une planète d'à peine quelques millions d'habitants héritiers d'un sous-sol fabuleusement riche ou d'une situation cosmique particulière ? Réponse : le talent des Médiates suprêmes, qui ont su, à chaque nouvel adhérent potentiel, trouver une liste de bonnes raisons pour qu'il entre dans l'Assemblée, en sachant négocier sans relâche jusqu'à renverser tous les obstacles et les résistances internes.
Les entités sont représentées à l'Assemblée Galactique selon un système asymptotique. C'est-à-dire que plus une entité compte d'habitants, plus elle a de poids ; mais si une entité compte un milliard de ressortissants et une autre cent milliards, la seconde ne représentera que dix fois plus de voix au Conseil et non cent fois plus.

7.1.3 Les Systèmes Médiates

Le nom officiel des ces systèmes est : Territoire Neutre de l'Assemblée des Entités de la Grande Fédération. Le nom de Médiate, donné aux diplomates de l'AG, a évolué pour englober les systèmes et planètes occupés à 100% par des services de l'AG (et même sous forme d'adjectif pour un bâtiment ou un appareil : on dit un vaisseau Médiate).
Ces planètes sont elles-mêmes divisées en trois catégories.

Les planètes Médiates administratives
Sur les planètes Médiates administratives, des millions d'agents obscurs s'activent à faire circuler, respirer et vivre les fonctions vitales de cet organisme géant qu'est l'AG.

Les planètes Médiates à caractère militaire
Ces planètes stockent des armements, servent de terrain d'entraînement, abritent les soldats de la Garde Galactique avec leurs familles en temps normal ou, plus discrètement, les bases d'entraînement de la FRAG, autour desquelles tournent dans le vide sidéral les vaisseaux de cette force à part.

Les planètes Médiates « dorées »
Elles sont à la fois jardins d'Éden et lieux de travail puisque d'immenses régions y servent de clubs de vacances pour Médiates épuisés tandis qu'on y trouve aussi les bâtiments de travail où ils se rencontrent lors des grands débats, briefings et autres assemblées. Ces bâtiments sont dotés de noms des plus poétiques aux plus pompeux : Pavillon du Ciel Pur, Citadelle des Nuages, Palais des

Mille Galaxies, Palais Fédéral. Grand Palais de l'Immédiator Sxixztixz, etc ...

7.1.4 Les colonies

Colonie en symbiose
L'installation d'une colonie sur un monde déjà peuplé n'est autorisée que si de vastes terres restent inhabitées et si cela s'avère positif pour la population. En effet, si l'évolution est stagnante, régressive ou trop limitée par les catastrophes naturelles, la présence de la colonie ne sera pas une entrave mais au contraire une aide pour les autochtones.

Colonie propriétaire
Si une planète ne recèle aucune forme de vie intelligente ou semi-intelligente (voir types de planètes), l'AG peut décider d'y installer une colonie. Elle fournit le matériel de base (habitations adaptées au climat, matériel et véhicules, systèmes de vie-épuration et recyclages divers, médiblocs, serres hydroponiques si nécessaire ...) et recrute des volontaires, en général autour de mille à cinq mille personnes. Selon leurs postes, les colons accèdent à diverses formes de propriété.
L'une des charges de la communauté est de répertorier les ressources, formes de vie et autres curiosités pour les archives AG.
Au bout d'un siècle, les familles fondatrices de la colonie deviennent propriétaires de la planète, sans acquérir tout de suite leur totale indépendance. A ce stade, si la planète est propice à la vie, la population tourne autour de deux à quatre millions d'individus. Durant tout ce temps, le statut de la planète est à peu près celui d'une rattachée à marché minimal ouvert. Au bout d'un second siècle, la colonie accède à son autonomie (à un détail près : elle ne peut quitter l'AG avant encore un siècle).
La planète devient une entité AG, elle peut chercher à s'intégrer à une entité existante, etc. Les firmes sont autorisées à ... aller négocier avec les habitants le droit de s'installer sur la planète.
Souvent remis en cause par de gros consortiums et mégacorporations, ce système est toujours en vigueur. Il permet d'éviter l'exploitation, par un adhérent de l'AG, d'une planète nouvellement découverte et recelant des richesses garantissant un quelconque avantage qui donneraient des idées de coup d'état au sein de l'AG. Le cas a failli se produire une ou deux fois et les Médiates ne plaisantent pas avec ce genre d'incident.

Colonies d'exploitation privée
Des planètes invivables, impossibles à terra former, n'ont d'autres charmes aux yeux des habitants que d'être exploitables pour une raison ou une autre. Dans 90% des cas, il s'agit d'exploitations minières et la découverte de la planète revient à des prospecteurs indépendants ou employés par une compagnie minière.
Théoriquement, la compagnie demande une autorisation préalable d'exploitation à l'AG, qui envoie quelques observateurs sur les lieux de prospection, au cas où se révélerait quelque site archéologique.
En fait, les compagnies passent parfois outre, dans une relative impunité, sauf si par malchance une unité de la FRAG passe par là.

Colonie de l'AG
L'énigme de la répartition des êtres humanoïdes travaille beaucoup les Médiates de l'AG, qui ne refusent jamais de financer une petite colonie sur les sites archéologiques intéressants. Certains départements de l'AG ont également parfois besoin d'établir des colonies-laboratoires pour vérifier une hypothèse, faire un test. Ces colonies sont toujours provisoires.

7.1.5 Les planètes « rattachées »

Les planètes rattachées sont, comme les extérieures en observation, des planètes en cours de développement à ce détail près que, visitées à l'époque des deux premières AG par des explorateurs peu soucieux des problèmes de développement constant, elles connaissent l'existence d'une civilisation galactique, ce qui souvent a modifié leur destin de façon irréversible.

A cette époque, beaucoup de planètes étaient passées directement d'une civilisation médiévale à l'âge galactique. Mais un âge galactique où un peuple venu des étoiles, perçu comme maître, était venu porter le savoir aux autochtones se considérant comme inférieurs. C'est là que s'infiltrèrent les mégacorporations, surtout lors de la Seconde AG, saccageant des planètes – tant la nature que les individus – qui avaient le malheur d'être trop naïves ou admiratives envers ce qui venait du dehors.
Lesdites planètes furent donc englobées, phagocytées par des empires ou pressées comme des citrons et abandonnées à leur sort. On suppose que ces excès ne sont pas étrangers à l'Hiver des Etoiles qui sonna le glas de la Seconde Assemblée Galactique.
Par chance, par hasard, par éloignement des routes spatiales, certains de ces mondes échappèrent au massacre ou à l'assimilation et purent continuer à suivre tant bien que mal leur évolution, visités de façon épisodique et superficielle par des voyageurs de l'espace.
A leur intention, la Grande Fédération a créé le statut de planète rattachée. Une planète ayant ce statut est protégée par les lois spatiales de l'AG, qui lui garantissent une relative tranquillité et indépendance. Elle peut choisir d'être totalement isolée ou bien d'entretenir soit un marché de troc équivalent, soit un marché minimal ouvert, soit un accord d'exploitation-développement.
Dans tous les cas, la planète cède à l'AG un terrain, aussi éloigné que possible des terres habitées où celle-ci installe un petit astroport, principalement destiné à ses inspections et aux vaisseaux en détresse.
Pour tout changement de statut ou d'accord de marché, les divers peuples indigènes doivent s'entendre et déléguer un représentant (ou un groupe) délivrant un message unanime. Un seul peuple ne peut s'arroger le droit d'ouvrir toute la planète aux visiteurs sans l'accord des autres. En pratique, il existe toujours un ou deux récalcitrants et ce sont alors des Médiates de l'AG qui essayent d'arrondir les angles.
Les principaux types d'échanges et de marchés, dont il existe des centaines de variantes, donnent aux planètes rattachées les statuts suivants.

Planète rattachée « Totalement isolée »
L'atterrissage sur cette planète est totalement interdit, sauf pour les représentants mandatés de l'AG ou en cas de panne grave.

Planète rattachée à « Marché troc équivalent »
Seuls des représentants de sociétés commerciales (de l'AG ou des extérieurs indépendants) peuvent venir faire du commerce et ceci en échangeant des marchandises indigènes contre des objets venus d'autres planètes ne dépassant pas le niveau technologique local. Ce statut intéresse des planètes où la vie n'est pas trop dure et où les dirigeants mettent toute leur fierté à ce que leur peuple franchisse par lui-même les étapes qui le mèneront vers les étoiles. Mais on trouve aussi des planètes très nombrilistes où, tout à leurs histoires internes, les habitants ne se demandent même pas si s'ouvrir plus aurait un intérêt ou pas et tournent le dos à l'espace, sauf pour un troc limité au strict nécessaire.

Planète rattachée à « Marché minimal ouvert »
La planète cède un terrain (dont elle détermine elle-même la surface et les contraintes de construction) à l'AG, qui elle-même y concède des surfaces aux firmes. Cela donne une sorte de grand marché où les autochtones viennent s'approvisionner et vendre leurs produits, sans limitation de niveau technologique. Les sociétés étant confinées sur le grand marché, elles ne peuvent s'installer sur le reste de la planète et y imposer leurs pratiques commerciales. Le calcul exact des contraintes de surface et de construction du grand marché permet d'obtenir un équilibre : on trouve un peu de tout sur la planète, sans pour autant qu'elle ait à changer ses habitudes et coutumes commerciales propres. C'est une solution très utilisée.

Planète rattachée avec « Accord d'exploitation-développement »
La planète concède, toujours par l'entremise de l'AG qui joue le rôle de garant, l'exploitation d'une région à une compagnie commerciale (il s'agit très souvent de compagnies minières), pour une durée de quelques décennies à un siècle, parfois reconduite sur deux ou trois siècles. La compagnie s'engage à n'exploiter que 20% à 30% des diverses richesses détectées et verse une somme, variant

avec le type d'exploitation, à un système d'épargne. A la fin du contrat ou plus tard si elle le désire, la planète peut utiliser ce crédit pour donner un coup de pouce décisif à son développement, par exemple au moment de se lancer dans l'espace sur ses propres vaisseaux ou pour construire des bases spatiales. Incidemment, cela peut servir d'assurance comme pour Algion IV, dont la population fut tuée à près de 78% par un virus en l'espace de quelques semaines et qui ne put repartir, sur un véritable charnier et une économie démembrée, que grâce à deux siècles d'un placement judicieux.
Le cas d'Algion IV est un argument de poids pour les commissionnaires des sociétés minières chargés de négocier de tels contrats !
Ces accords s'accompagnent en général d'un marché-troc ou d'un marché minimal.

7.2 Les Systèmes extérieurs

Les Extérieurs sont les systèmes non affiliés à l'AG. Ce qui peut avoir des sens fort différents.
Notre tour d'horizon des planètes et systèmes étant vu au travers du regard de l'Assemblée Galactique, nous suivons sa logique qui met, d'un côté, ceux qui sont adhérents de l'AG, de l'autre, ceux qui ne le sont pas et qui sont appelés les Extérieurs.
Notre Terre est donc une « Extérieure » qui s'ignore...

7.2.1 Indépendants associés à l'AG

Surtout situés sur la Frange, loin des routes fréquentées par les vaisseaux de la Grande Fédération, des planètes ou associations de planètes préfèrent conserver leur indépendance. Il s'agit fréquemment de mondes peu habités, où la vie politique est restreinte et où les habitants s'intéressent peu au reste de l'espace.
Trop lointains pour devenir des proies intéressantes aux yeux des grosses compagnies, ils ne risquent pas de grands bouleversements. Tout au plus commercent-ils avec des négociants peu ambitieux qui eux-mêmes préfèrent fuir la lutte commerciale intense des systèmes du centre.
Ce sont aussi de bons clients peu regardants pour les marchandises douteuses des pirates et des contrebandiers. Et c'est le plus souvent pour cette raison qu'ils reçoivent (avec flegme) la visite de la Garde Galactique. Là se limitent leurs rapports avec L'AG.

Indigène
Berceau des civilisations qu'elle porte, leur population s'est stabilisée depuis longtemps. On y trouve des spaciens mais avec le statut d'immigré, d'étranger.

Colonisée
Planètes où les zones vivables sont limitées ou à l'intérêt restreint. Les villages sont limités en nombre et des centres culturels sont rarement présents. Des continents entiers restent sauvages.

Exploitée
Une vie de kolkhoze ou de kibboutz dans quelques centres d'exploitation (souvent minier mais aussi forestier ou de culture d'un végétal incultivable ailleurs). Un centre abandonné pour cause d'épuisement de la matière exploitée peut reprendre vie lorsque d'autres matériaux deviennent rentables. Selon les circonstances, une faune contradictoire de pionniers, d'explorateurs, de paramilitaires, d'arrivistes, de loosers et de misanthropes se mélangent avec des conséquences, là aussi, très variables.

Sauvages
Habitées par des peuples primitifs, peu nombreux, elles hébergent parfois un petit centre d'observation, installé par des chercheurs ou des universitaires de l'AG ou des Extérieurs, toujours à la recherche d'indices sur l'origine des races de l'univers.

Planètes « en développement »
Des planètes « en observation » comme La Terre, ignorant l'existence de l'AG et même de la vie

organisée ailleurs que chez elles, sont tout de même répertoriées dans les fichiers de l'AG, lui causant même bien des soucis. On précise en général planète extérieure en développement.
Peu ou pas du tout visitées lors des deux premières AG, plusieurs dizaines de planètes porteuses de civilisations ont reçu (à leur insu) le statut de « système Extérieur en développement constant », ce qu'en langage courant on surnomme « éprouvette » ou « bocal ».
L'AG les a prises sous sa protection, en principe par pur altruisme, en fait en espérant préserver des peuples à fort esprit pionnier, à utiliser comme « nouveau concurrent » si la Grande Fédération menaçait de mourir de démotivation, comme lors de l'Hiver des Étoiles.
Tout contact est strictement interdit avec ces planètes et seuls quelques rarissimes agents de l'AG y vont en observation.
Des patrouilleurs de l'AG (à ne pas confondre avec le métier de patrouilleur chez les Megas) en surveillent l'approche ; ils sont en général efficaces, quoique le budget alloué à cette mission soit calculé au plus juste et donc que leur matériel se soit parfois révélé insuffisant pour empêcher toute infiltration, notamment de contrebandiers malins...

7.2.2 Indépendants

Les Indépendants sont des planètes et empires préférant garder leur totale liberté, avec ou sans contacts commerciaux épisodiques. C'est le cas le plus fréquents lorsqu'on parle des Extérieurs.

Indépendants isolés
Bien que la majorité des systèmes et des civilisations connus fassent partie de l'AG ou entretiennent des relations avec elle, il existe des pans entiers de l'univers où elle n'a aucune autorité.

Autarcistes
Les systèmes ou planètes autarciques refusent catégoriquement tout contact avec l'extérieur. Les raisons peuvent être philosophiques, religieuses ou dictées par la paranoïa des peuples ou de leurs chefs envers tout ce qui vient des étoiles. Même en cas de détresse, il est déconseillé de s'y poser.
Mieux vaut mourir tranquillement dans le bon vieil espace intersidéral...

Poisseux
Malgré une bonne volonté de part et d'autre, ces systèmes n'ont jamais réussi à entrer dans l'AG sans y semer aussitôt la plus terrible zizanie.
Même si cela choque certains Médiates, leur candidature est ainsi reportée aux calendes.

Empires snobs
Les Snobs estiment que leur système fonctionne bien mieux tout seul qu'au sein de l'AG et rejettent avec dédain toute proposition. Cette optique est parfois vraie, comme dans le cas des très apathiques Blovobids de Serphis V. D'autres fois, elle n'est partagée que par un despote bouffi d'orgueil et de friandises et par ses ministres, régnant sur un océan de miséreux. Là aussi, l'atterrissage est dangereux car les autorités n'ont aucune envie que leur peuple ait des contacts avec des spaciens susceptibles de leur souffler des idées d'assiettes pleines, de liberté, bref de révolte...

Systèmes égocentriques
Aux yeux (ou autres capteurs) des chefs de guerre kheojjs, l'AG n'est qu'un gros hippopotame s'ébrouant là-bas dans le marais. Tant qu'il ne fait pas mine de venir nous déranger, inutile de s'occuper de lui. Nous avons autre chose à penser, avec la dernière trahison du cousin Zwok qui s'est allié à la famille des Kwewk !
Des empires de taille moyenne sont ainsi pris dans des guerres parfois millénaires qui les obnubilent.
L'AG ne cherche pas trop à les intégrer, ni même à entretenir trop de contacts, en dehors d'un minimum diplomatique lorsque c'est possible.
Un autre cas de planète égocentrique est celui de Misoritra, une Extérieure très orwelienne, qui depuis des décennies entretient une véritable religion de conformité à un modèle (d'individu et de comportement) et de rejet de tout le reste. Les non conformes sont détruits, les récalcitrants

exterminés et les conformes sommés de procréer pour compenser (le clonage y étant par ailleurs considéré comme non conforme). Les experts de l'AG estiment que d'ici un petit siècle, la planète sera déserte et les Médiates sont très partagés sur l'attitude à tenir face à cette autodestruction.

7.2.3 Non répertoriées

Planètes perdues
Sur certaines planètes de la Frange, l'atterrissage d'un vaisseau ne survient que par accident, une fois tous les deux ou trois siècles. Dans ces conditions, une planète peut très bien ne pas figurer sur les cartes ou, cas le plus fréquent, être mentionnée comme portant la vie mais inhabitée alors qu'elle abrite plusieurs groupes ayant déjà un petit degré de civilisation. Les visiteurs étant rarement équipés pour la prospection et ayant d'autres chats à fouetter, un groupe d'indigènes, surtout s'il n'occupe qu'une minuscule région, peut rester ignoré durant des siècles. (Voir aussi la note « Contact : planètes non balisées »). Il est bien vu (avantages divers) de faire un rapport sur ce type de rencontre à un bureau de l'AG.

Planètes cachées
Dans une organisation aussi vaste et disparate que la Grande Fédération, les machinations les plus diverses vont bon train. Mais non sans causer de remous. Parfois, les intrigants arrivent à gagner à leur cause un Médiate ou un haut-technicien occupant une place qui les intéresse et obtiennent qu'une planète ou un système soit rayé des fichiers afin d'y installer des bases ou des usines d'armement. Inutile de préciser que l'AG n'apprécie guère et que les sanctions prévues sont lourdes.

Les planètes civilisées « inconnues »
C'est devenu une rareté absolue mais il arrive de découvrir un monde habité non répertorié sur les cartes de l'AG. Dans certains cas, il s'agit réellement d'une découverte mais trois fois sur quatre, une étude historique et archéologique sur place indique qu'il s'agit d'une très ancienne colonie oubliée.

7.2.4 Code de contact des planètes

Planète civilisée balisée
Toute planète civilisée répertoriée par l'AG est dotée d'une ou deux balises en orbite qui signalent à tout vaisseau en approche le statut de cette planète. Dans le cas des Entités AG, les autorités spatiales prennent le relais pour l'identification du visiteur et lui donnent les consignes à suivre. Pour les planètes rattachées, la balise donne les coordonnées du spatioport. Parfois, le spatioport ne peut communiquer qu'en survolant l'hémisphère où il est se trouve.
Selon les statuts, les contacts avec les autochtones sont différents.
Sur les planètes à marché-troc-équivalent, tout dépend de l'affinité colons/indigènes : les échanges sont limités à l'achat personnel d'objets de NT égal ou inférieur au NT local ; les frontières sont surveillées par des gardes et des sondes automatiques dessinées selon l'esthétique locale. Enfin, les explorateurs et prospecteurs des sociétés (on les surnomme « pêcheurs de perles » ou « Recherche et Développement ») sont priés de suivre la mode locale avec toutefois un signe distinctif qui les fasse reconnaître comme spaciens (étoffe visiblement synthétique, sigle de la compagnie). Le but est à la fois de ne pas heurter les usages locaux, tout en montrant que l'on n'essaye pas de tromper les gens en se faisant passer pour un natif. Les visiteurs sont parfois livrés à eux-mêmes, parfois sous contrôle policier ou indigène (ce qui signifie qu'il faut payer !).

Planète non balisée
L'atterrissage sur un monde non balisé ne signifie pas forcément qu'il est inhabité. Le vaisseau doit faire un test de bio détection, qui lui donne des indications sur la présence de vie (végétale, animale, autre) et le nombre d'individus sur la zone testée, ainsi que leur caractère sédentaire ou migratoire.
Si une peuplade est détectée, le vaisseau doit éviter tout contact, à moins d'avoir à bord un écosophe patenté.
Dans tous les cas, on doit éviter ou limiter les démonstrations de technologie inconnue des indigènes. Il est interdit de laisser des objets technologiques en quittant la planète (si ce n'est pas

possible, il faut alors les signaler à l'AG qui se charge de les récupérer, ce qui s'accompagne souvent d'une amende). Attention à la présence aléatoire d'observateurs de l'AG pour contrôles et poursuites.

7.2.5 Les zones interdites de l'AG

Certaines zones de la galaxie sont interdites !
Ce sont des zones qui peuvent être constituées d'un système solaire ou s'étendre sur de vastes zones de la galaxie.
Un vaisseau peut parfois les parcourir sans faire apparemment la moindre rencontre mais l'AG interdit leur colonisation et leur exploitation.
En fouillant un peu dans ses archives, l'AG fait mention d'anciens traités conclus par des intermédiaires (notamment les Cheuchs mais aussi la Guilde des Megas) afin de préserver l'indépendance de ces régions de la galaxie.

- Certaines régions interdites sont en fait des entités AG qui pour la plupart ont signé leur adhésion lors des deux premières AG ; cependant, ces territoires ont été revendiqués par des espèces mystérieuses qui ont exigé, lors de leur adhésion, de bénéficier d'un isolement total.
- Quelques régions interdites l'ont été par décision de l'Immédiator et de son conseil. Depuis, l'AG les laisse tranquille et tente de dissuader les curieux.

Bien sûr les légendes à leur propos sont nombreuses et les expéditions indépendantes ce sont succédé avec des résultats variables :

- L'expédition a disparue sans laisser de traces.
- Le vaisseau est revenu mais sans les passagers (les mémoires artificielles sont effacées).
- Le vaisseau est revenu avec ses passagers... mais amnésiques.
- Le vaisseau est revenu avec ses passagers, ces derniers ayant brutalement « pris conscience » qu'ils n'avaient rien à faire dans cette zone.
- Le vaisseau est revenu avec ses passagers, escortées par des vaisseaux étranges.
- L'expédition n'a rien trouvé, pas même une race intelligente.
- L'expédition s'est fait intercepter par une section non officielle de la Garde Galactique.
- L'expédition a rencontré des peuplades NT4 ignorant l'existence de l'AG mais désireuses de la rejoindre.
- ...

7.2.6 Précisions

Présence du passé
Comme le montre l'historique de notre univers, la troisième Assemblée Galactique (aussi appelée Grande Fédération), est comparable à une cité très ancienne reprenant son essor après un long sommeil. Elle continue d'utiliser des structures et des bâtiments datant des deux premières Assemblées, comme autant de monuments témoins d'époques devenues mythiques. La FRAG, son armée de choc destinée à réduire les conflits internes entre membres de l'AG, utilise dans les cas graves des réserves de vaisseaux cachés depuis la Seconde AG dans des zones secrètes de la Frange. Et parmi les adhérents de cette Grande Fédération, certains empires ou sociétés de systèmes perdurent, quasi inchangés, depuis le début de la Seconde AG, suffisamment vastes pour ne pas avoir souffert de l'Hiver des Etoiles.
La Grande Fédération a mobilisé les meilleurs cerveaux des galaxies habitées, les historiens, les philosophes, les économistes et même les poètes, afin de concevoir un système évitant les dérapages extrêmes du passé : prise des commandes d'un empire surpuissant à son profit, blocage du système par des minorités au pouvoir surdimensionné, écroulement de la Fédération sous sa propre lourdeur, tel un trou noir (comme en fin de Seconde AG). Il en résulte d'une part un système d'élections et de représentation extrêmement complexe pour le profane, d'autre part un mode de vie assez spécial pour les Médiates - les hommes de l'AG - qui alternent des périodes normales de fonction, des périodes d'épreuves et de remise en question et heureusement des congés sabbatiques quasi obligatoires.

Tyrans
La notion de tyran est assez élastique au sein de l'AG. En fait, pas mal d'entités usent d'un pouvoir tyrannique à l'égard de leurs ressortissants. Toutefois, l'ambiance à l'intérieur de l'AG étant plutôt hostile aux despotes, on peut considérer que les excès de tyrannie sont rares, les régimes durs s'autocontrôlant pour éviter des contre-mesures de l'AG toujours préjudiciables. Mais certains, plus malins ou plus cyniques, jouent un autre jeu : chaque répression, chaque renforcement des contrôles, chaque écrasement de rebelles est soigneusement mis en scène afin d'apparaître conforme aux règlements de l'AG. Un siècle plus tôt, Fnesh d'Afjeerh, grand guide du système des Nymphes, réussit même le tour de force d'obtenir l'intervention de la FRAG contre des soi-disant « terroristes mystiques », qui n'étaient que les survivants d'un génocide organisé par le grand guide lui-même. Le sort réservé à Fnesh par l'Immédiator et le Conseil de la Table ronde a beaucoup fait pour rafraîchir les ardeurs tyranniques des autres despotes en puissance...

L'AG et les Extérieurs
Les systèmes extérieurs sont censés assumer leur autonomie et assurer leur défense. En pratique, quand un système appartenant à l'AG agresse un Extérieur ou lui pose problème, l'AG intervient auprès de son adhérent turbulent et parfois le sanctionne.
A l'inverse, si un Extérieur agresse un système de l'AG, celui-ci peut compter sur l'intervention des Médiates ou de la FRAG si nécessaire.
Par contre l'AG ne se mêle absolument pas des conflits entre Extérieurs, hormis pour protéger l'accès aux planètes « en développement ».

Repérer les agents de l'AG
L'entraînement des Megas comporte quelques leçons sur la façon de repérer les agents de l'AG (souvent des écosophes) en mission sur une planète « éprouvette », dont fait partie la Terre.
Ceux-ci se trahissent en général par de petits gestes typiques en vigueur sur les planètes Médiates.
Les Megas ayant justement tendance à traîner sur des planètes interdites, il vaut mieux éviter d'éveiller les soupçons d'un agent de l'AG !

7.3 Les Institutions politiques de l'AG

La troisième Assemblée Galactique est une institution qui est relativement stable depuis plus de 6.800 années standards, alors que les précédentes AG ont tenu 2.292 ans pour la première et 1.700 ans pour la seconde. Cette importante longévité est due à une organisation complexe mais souple, certains empires hostiles comme celui des Cruises ont pensé que cette souplesse ainsi qu'une certaine lourdeur apparente était une faiblesse mais en cas de nécessité, la troisième AG a prouvé qu'elle pouvait réagir avec vigueur et rapidité.

Les impôts que payent les entités de l'AG sont relativement faibles mais le nombre d'entités permet de collecter au final une somme qui rivalise avec le revenu de la plus puissante des entités de l'AG...
L'AG n'est pas non plus une super entité indépendante, elle est le gendarme qui tient dans sa main la menace d'une intervention de la FRAG !

7.3.1 Les piliers

Voici les piliers qui ont permis à l'Assemblée Galactique de rassembler un très grand nombre d'entités

La diplomatie
L'AG possède une solide expérience dans l'art d'accommoder des intérêts contradictoires, la seule restriction pour en bénéficier, c'est d'y adhérer...

L'expérience de l'AG (17.000 ans)
La longue histoire de l'AG et l'aspect vénérable de ses institutions sont un facteur psychologique qui impressionne souvent ses futurs adhérents.

La législation
Les entités les plus faibles se voient garantir un arbitrage (musclé, si nécessaire) pour pouvoir commercer avec un voisin agressif. De nombreuses entités ont rejoint l'AG pour éviter d'être rackettées par leurs voisins plus puissants.

Les moyens de défense
La garde galactique constitue une force de police efficace bien que souple dans ses attributions ; quant à la FRAG, sa réputation est souvent suffisante pour dissuader la plupart des candidats à un conflit armé.

Le commerce
L'AG est un gigantesque marché, mettant en rapport une myriade de mondes, permettant l'échange des denrées les plus communes aux denrées les plus exotiques. Son cadre juridique et commercial garantit des échanges entre des mondes qu'une galaxie sépare. Et surtout, la paix assurée par l'AG depuis des siècles est le plus grand facteur de prospérité pour les commerçants de l'AG.

L'économie
La stabilité du crédit galactique et cela sur des périodes de plusieurs siècles ainsi que le fait de pouvoir bénéficier du financement des banques de l'AG, sont des facteurs de développement appréciables pour les nouveaux membres.

Le réseau de communication de l'AG
Le réseau informatique de l'AG est un moyen d'information gigantesque qui réunit des cultures les plus diverses, y être relié c'est aussi briser l'isolement de certains adhérents. Il faut adhérer à l'AG pour être relié ; en revanche, il est possible et même courant que certaines entités refusent d'y être reliées.

L'accès à l'encyclopédie galactique
L'encyclopédie est une base de donnée qui rassemble un grande partie des connaissances culturelles et scientifiques des membres de l'AG. La majorité des données culturelles sont en accès libre ; mais les demandes particulières ou intéressées relatives aux informations techniques et scientifiques, requièrent l'aval des Médiates.

L'accès aux universités Médiates
Le niveau des formations que proposent les universités « dorées » a permis de former quelques-uns des plus brillants esprits de la galaxie ; mais si être agréé par une université de l'AG ouvre beaucoup de portes, ce n'est possible que pour un être dont le monde fait partie de AG.

La Charte Constituante Fondamentale
Ce texte, vieux de plus de cinq millénaires, représente la réelle Constitution de l'AG.
La Charte précise les conditions d'adhésion à l'AG et les contraintes imposées aux membres : entraide militaire et commerciale entre les diverses entités, soutien à la politique de l'AG, paiement des cotisations dues, adhésion des polices locales au BCPG, établissement de bases militaires de la Garde et participation à la Réserve Fédérale, reconnaissance et respect de l'autorité des agences galactiques...
Il est évident que toutes les entités AG ne respecte pas ces règles et exigences à la lettre, aussi des aménagements ont-ils été faits. Par exemple, l'idéal des douze Médiates ayant écrit cette charte voulant que le peuple de chaque entité choisisse ses Médiates a depuis longtemps été abandonné.
Néanmoins, malgré ces quelques entorses au texte fondamental, les principes édictés par la Charte sont à peu près respectés depuis son origine. Plus qu'une Constitution établissant des institutions politiques, la Charte, et c'est là le véritable génie de ses créateurs, établit une idéologie, des valeurs

communes et des garde-fous évitant l'explosion de cette Assemblée qui regroupe tout de même des milliers de milliards d'êtres vivants et des dizaines de milliers d'idées politiques, souvent incompatibles.

Elle est ce à quoi nous aspirons mais pas ce que nous sommes, alors, pour harmoniser nos différences, il faut étudier puis bruler la charte et n'en garder que le souvenir, l'esprit ; elle doit être ce qui nous guide pas ce qui nous asservit ! (**Chall, extrait de sons premier discours en tant que 11em Immédiator de la troisième assemblée Galactique**)

7.3.2 ORGANISATION DE L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE

Par comparaison avec les institutions gouvernementales de sol III, l'AG n'est pas une fédération de type Etats-Unis d'Amérique mais plutôt comme une évolution du parlement européen (et encore, de loin) !

Si un parallèle devait être fait avec la structure du gouvernement de l'état français (Les entités adhérentes de l'AG étant au niveau des communes), cela donnerai :

1. Les maires = les délégués (c'est « l'entité AG » dont il sont membres qui détermine leur mode de désignation)
2. Les députés = les Médiates (élus par les délégués)
3. Les ministres = les Hauts-Médiates de « la table ronde » (élus par les Médiates tous les 10ans)
4. Les membres du « cabinet présidentiel » = les douze Médiates suprêmes (désignés par l'Immédiator)
5. Le président = l'Immédiator (élu par les délégués au sein de la table ronde tous les 15 ans)

Cependant !

1. Les délégués cumulent les statuts d'ambassadeurs, de consultants (spécialistes de leur « entité AG ») et de « préfets » de l'Assemblée au sein de leur « entité AG »
2. 10% des Médiates sont élus par les autres Médiates et non par les délégués. Ils sont appelé des « Médiates-Experts » , en théorie, uniquement dévolus à l'administration des infrastructures de l'AG
3. Les Médiates suprêmes peuvent décider de la politique à entreprendre. Ces décisions peuvent être remises en cause par l'Immédiator ou une majorité des Médiates.
4. L'Immédiator, en nommant le conseil suprême, définit une politique générale, il s'intéresse parfois à des affaires particulières. La mise en place de cette politique est assurée par les douze Médiates suprêmes (choisis par lui) ainsi que par les membres de « la table ronde », et à travers eux l'ensemble des Médiates ou l'administration de l'AG

Remarque

La possibilité pour une majorité de Médiates de s'opposer aux décisions du conseil suprême, voir à l'Immédiator, contrebalance l'énorme pouvoir reposant entre leurs mains. En situation de crise, quand des décisions rapides sont nécessaires, l'Immédiator, les Médiates et la table ronde agissent par décret. L'ensemble de leurs décisions est examinée ultérieurement par les autres représentants de l'AG...

Pour une civilisation dans laquelle les humains peuvent vivre de 160 à 180 ans et d'autres race bien plus encore, 10/15 ans entre deux élections ne représente pas grand chose dans la carrière d'un Médiate. De fait, les carrières se gèrent sur le long terme et les actions inconsidérées ne sont pas facilement pardonnées par le reste de la communauté des Médiates.

Grâce à la longue histoire de l'AG, un système judiciaire exhaustif est intégré depuis longtemps dans son fonctionnement. Il y a donc peu de pouvoir législatif mais beaucoup de pouvoir décisionnel, décisions pour lesquelles, éventuellement, sont créées des lois conjoncturelles adaptées à la situation.

7.3.3 Les membres du gouvernement de l'AG

L’assemblée galactique n’est pas une simple fédération de planètes, c’est la plus grande fédération d’êtres de l’univers connu ; Et elle dure depuis plus de 17.000 ans ; Alors, évidemment, elle n’est pas gérée comme une de ses entités, aussi sophistiquée soit-elle !

7.3.3.1 Les délégués

Ils sont à moitié A et à moitié G !

Les délégués sont les Représentants des systèmes adhérant à l’AG. Ils changent régulièrement et ont d’autres activités chez eux.
Chaque entité, en fonction de sa population, dispose d'un certain nombre de voix, relativement à sa population. Ces voix sont attribuées de façon asymptotique, c'est à dire que plus la population est importante, plus grand est le nombre de voix mais une entité comptant un milliard d'habitants aura seulement dix fois moins de voix qu'une entité en comptant 100 milliards.

De plus, certaines situations donnent lieu à des suppléments de voix en fonction de l’importance de l’entité et de son utilité pour la survie d’un grand nombre d’autres entités ou d’une partie non négligeable de leurs populations ;

- Ainsi les « contrées libres de Mafou » possèdent un dixième des voies de la « confédération Haklienne » car les contrées libres servent de rempart contre l’empire Cruise et protègent donc la confédération.
- De même la ceinture hydroponique de la Grande Rouge II possède un bonus de voix correspondant à 10% de la population qu’elle nourrit grâce au commerce des denrées comestibles qu’elle produit.

Ces deux exemples illustrent la souplesse des institutions Galactiques.

Chaque entité est libre de distribuer ces voix à autant de délégués qu'elle le souhaite. Dans certaines entités, il y aura autant de délégués que de courants politiques, les voix étant distribuées selon le poids de chacun de ces courants. Dans d'autres, le neveu de l'empereur sera le seul délégué et appliquera avec soin et aveuglement les instructions de son oncle.
Le mandat d'un délégué est laissé à l’appréciation des entités AG.

Les délégués ont un rôle relevant des relations entités–AG. Dans ce cadre, les délégués :

- rapportent la situation de leur système, posent les problèmes, donnent des idées, réclament des actions aussi précises que possibles à l'AG, discutent les propositions de l'AG ;
- à l'inverse, font des rapports à leur système sur les décisions prises et les font appliquer. En cela, ils ont un rôle d'ambassadeur, titre qui leur est d'ailleurs souvent donné ;
- apportent leurs connaissances à l'élaboration des solutions à haut niveau. Lorsqu'un ou plusieurs Médiates planchent sur un problème épineux concernant un système précis ou un conflit entre deux systèmes, ils s'entourent de conseillers (et d’espions mais ceci est une autre histoire). Et parmi ces conseillers, on retrouve en général deux ou trois délégués des parties en présence.
- élisent un nombre de Médiate proportionnel au nombre de voix qui leur a été attribué.

Note de la guilde : les délégués sont aussi divers et variés que les êtres qui peuplent le continuum mais ils ne sont pas aussi souples et conciliants que la moyenne des Médiates ; alors, n'allez pas trop leur parler des lois de l'AG, ils ont souvent les leurs et peuvent êtres très suspicieux avec les étrangers, à moins qu'ils ne pensent pouvoir tirer quelques avantages pour leur avancement s'ils aident de braves agents qui travaillent surement pour l'AG.
Les délégués sont à la fois protégés par l'AG et par leur entité, sans en subir toutes les interdictions ; ils peuvent jouer sur les deux tableaux avec une certaine impunité et sont parfois les pires adversaires des Megas !
Certaines missions ratées de la guilde ont abouti à une farouche hostilité de la part des délégués

lorsque ceux-ci ont démasqué les actions perpétrées par les Megas à l'encontre de l'AG ou de leur entité.

7.3.3.2 Les Médiates

Faire partie du corps des Médiates c'est comme changer de lieu de naissance et devenir citoyen de l'AG !

Ils sont les représentants de l'AG, les diplomates de l'AG.
Ils sont la colonne vertébrale, le réseau sanguin et le système immunitaire de l'AG. Ce sont eux qui font fonctionner la colossale machinerie qui maintient l'Assemblée Galactique debout, malgré l'énormité de la tâche et les innombrables embûches.

Souvent recrutés parmi les membres les plus méritants de leurs peuple, d'autres sont rentrés par la petite porte d'une petite administration pour en gravir ensuite tous les échelons.

Leur mandat est quasi permanents, ils passeront leur vie au service de l'AG, changeant simplement de grade ou d'attribution, ils élisent également les Hauts-Médiates.
Il peuvent cependant être démis de leurs fonctions après investigation de la « commission de l'intégrité » (présidé par un membre de la table ronde)
Il existe un nombre de Médiates proportionnel au nombre de voix attribuées aux entités AG. Ainsi, de nouvelles élections sont organisées au sein des délégués d'une entité chaque fois que le nombre de Médiates tombe au dessous du nombre de voix que leur a attribué l'AG.

Les Médiates généraux sont regroupés en secteur de préoccupations (social, commerce …). Ils élaborent des projets d'actions à la demande des délégués, des membres de la table ronde ou des 12, voire de l'Immédiator. Leurs projets doivent être ratifiés par un des membres de la table ronde avec regard et possibilité de veto de la part des Médiates suprêmes ou de l'Immédiator.

Il existe aussi un deuxième élection au sein des Médiates pour désigner ceux d'entre eux qui seront destinés à l'administration des secteurs sensibles de l'AG. Appelés « Médiates-expert », ils représentent 10% des Médiates et sont élus par l'ensemble des autres Médiates ; ils sont aussi en charge de l'administration des secteurs cruciaux que sont la FRAG, la Garde Galactique, les portes spatiales ou les planètes de l'AG qui ne sont pas liées à une entité AG.
Ce sont des postes prestigieux car c'est souvent parmi eux que sont élus les membres de la table ronde.

Note de la guilde : ils forment le corps diplomatique de l'AG le plus nombreux et le plus susceptible d'interagir avec les Megas. Souvent issus de l'élite diplomatique de leur monde, ils peuvent tirer beaucoup de ficelles et sont difficilement bernables. Il est déconseillé d'en faire les hôtes de vos transferts, non seulement à cause de leur résistance élevée mais aussi à cause du risque de se faire démasquer après coup car. Même si peu de Médiates connaissent l'existence de la guilde, ils ont tous les ressources nécessaires pour l'apprendre.

7.3.3.3 Les Hauts Médiates de la « Table Ronde »

Ils sont les ministres de l'AG !

La Table Ronde est le gouvernement de l'Assemblée Galactique. Nommés par les Médiates, ses membres, appelés Hauts-Médiates, sont au nombre de 60 répartis en 12 ministères correspondant souvent aux attributions des 12 Médiates Suprêmes.
Ils ont toute liberté pour choisir leurs collaborateurs (délégués, Médiates...).

Leur organisation est variable mais les ministères suivant sont les plus fréquents, ce qui donne en

équivalent Terrien :

Culture (encyclopédie Galactique)
Diplomatie
Transport (portes stellaires)
Renseignement
Police (Garde galactique)
Défense (FRAG)
Commerce
Budget
Production
Science
Écologie
Exploration
…

Note de la guilde : Attention, s'attaquer à un des membres de la table ronde, c'est s'attaquer à l'AG ; et même si un Haut-Médiate est dans son tort, l'Immédiator prendrait toute tentative hostile contre eux comme un grave cas d'ingérence. Les consignes des chefs de la guilde sont très claires à leur sujet : pas touche ! Si vous êtes confronté à un Haut-Médiate, il faut faire appel soit à un de ses supérieurs (un Médiate Suprême) ou en référer à la guilde qui contactera l'Immédiator si besoin.
Un des soucis de la guilde est la possibilité que des renégats essaient de la discréditer auprès de l'Immédiator en s'attaquant aux membres de la table ronde.

7.3.3.4 Les douze Médiates Suprêmes

Le « conseil des sages » de l'AG !

L'origine des douze Médiates Suprêmes remonte aux douze fondateurs de la première AG. Avant de devenir une institution officielle et reconnue, ce groupe a eu une existence officieuse et informelle pendant près d'un millénaire.
Au départ groupe très réduit de Médiates (philosophes et penseurs très haut placés qui conseillaient l'Immédiator et la Table Ronde), ceux qui constituaient les douze Médiates Suprêmes furent un jour régulièrement constitués en tant qu'organe d'analyse et de conseil. Nommés directement par l'Immédiator, chacun des douze choisit librement ses propres conseillers mais est en principe rattaché à un des douze ministères de la table ronde. Leur objectif est de conseiller l'Immédiator et les membres de la Table Ronde sur des problèmes qu'ils maîtrisent. De plus, ils ont la responsabilité de mener une réflexion prospective à long terme, en essayant d'éviter de reproduire les erreurs commises lors des quinze derniers millénaires. A ce titre, il leur est souvent arrivé de monter des expéditions assez audacieuses pour retrouver des vestiges archéologiques sur telle planète éloignée, de façon à comprendre comment une population avait réagi à un changement de régime dont la trace venait d'être retrouvée. Non soumis aux contingences et aux exigences liées à la vie politique de l'AG, ils ont ainsi un recul suffisant (véritable luxe dans le brouhaha des affaires publiques galactiques) pour se projeter assez loin, en se basant sur le passé, sans oublier le présent, pour préparer le futur.

- **Note de la guilde :** tous sont au courant de l'existence de la guilde des Megas, de ses possibilités, ainsi que de son statut d'allié occasionnel de l'AG. Dans les cas d'urgence, pour des missions de grande importance, vous pouvez faire valoir votre appartenance à la guilde pour obtenir de l'aide, à condition de pouvoir les approcher car leur service de sécurité est TRES efficace.
- Se transférer dans un des douze est une très mauvaise idée, non seulement ils sont tous d'une très grande résistance au transfert mais ils peuvent y résister activement et mettront très peu de temps pour s'apercevoir de la tentative qui serait considérée comme une agression de la guilde

contre l'AG.
- On raconte que plusieurs Médiates Suprêmes étaient en fait des Vieux de la guilde.

7.3.3.5 L'IMMEDIATOR

Le chef suprême de l'exécutif !

L'Immédiator est élu par les délégués au sein des membres de la table ronde, à la majorité absolue (la majorité fixée auparavant était celle des deux tiers mais de trop nombreux problèmes ont poussé le parlement à adopter cet ajustement).
De tels votes représentent une énorme dépense d'énergie et une effervescence frénétique et sont donc espacés de quinze ans.

L'Immediator dispose de nombreux pouvoirs :
- Il nomme les Médiates Suprêmes.
- Il peut intervenir dans le fonctionnement des commissions, notamment en leur demandant d'étudier un sujet particulier. Une telle demande est censée prendre le pas sur les autres actions de ladite commission.
- Il est le général en chef de toutes les armées et peut décider seul, en activant une procédure d'urgence, de saisir la Garde ou la FRAG. Une véritable déclaration de guerre nécessite tout de même un vote des membres de la table ronde.
- Il préside la Table Ronde et les douze Médiates suprêmes.
- Il dispose d'un service secret qui ne rend compte qu'à lui-même, les Yeux de l'Immédiator.
- Il peut geler l'application d'une loi un d'une action jusqu'à la prochaine réunion des membres de la table ronde.
- La Charte prévoit, en cas de crise majeure, la possibilité pour les membres de la table ronde de remettre ses propres pouvoirs à l'Immédiator, qui peut alors accélérer toutes les prises de décision et les faire appliquer dans les délais les plus brefs (ce recours est rarement employé, les derniers cas furent les invasions surprises lors de la 3eme guerre Cruise et de la 2ème guerre positronique)

Note de la guilde : l'Immédiator est plus qu'un dirigeant, c'est un symbole. Mais on raconte que, souvent, il s'absente pour visiter incognito les mondes de l'AG ; certains Megas l'auraient rencontré et même fait la fête avec lui sans être au courant de son identité. D'autres histoires circulent sur un étrange invité qui partait en mission avec des équipes de Megas alors qu'il n'avait pas le don de transit. Bizarrement, ce genre d'invité n'a jusqu'à présent jamais été confié à un groupe de Megas originaires de Sol III...

7.3.3.6 QUI FAIT QUOI ?

A/ Les délégués
Ce sont un ou plusieurs délégués qui demandent à un groupe de Médiates d'intervenir (les Médiates sont regroupés en différents domaines de compétence) pour arbitrage, intervention, soutien, explication…

B/ Les Médiates
Le groupe des Médiates « de base » n'est pas sensé prendre d'initiatives mais il peut faire un rapport (il peut aussi faire en sorte que des délégués leur fassent une demande). Chaque fois, ce sont les Médiates qui élaborent les actions (en s'informant grâce aux spécialistes du sujet concerné comme peuvent l'être les délégués, entre autre).

C/ La table ronde
Les membres de la table rondes s'occupent des affaires courantes (à l'échelle galactique, ce n'est pas rien !). Ils peuvent aussi décider de mettre en place une action après avoir demandé l'accord du Médiate Suprême concerné, qui peut en référer à l'Immédiator.

D/ Les 12 Médiates Suprêmes
Conseiller de l'Immédiator, c'est le groupe des Médiates Suprêmes arbitré par l'Immédiator qui décide des actions globales de l'AG.

E/ L'Immediator
L'Immédiator et les Médiates Suprêmes décident de l'orientation globale. Il peut aussi se consacrer à une tâche précise qui devient alors prioritaire ; on parle d'effet Chall-Immédiator. Il peut obtenir les pleins pouvoirs décisionnels suite à un vote positif de 80% des membres de la table ronde.

Les trois groupes qui sont sensés pouvoir prendre une initiative sont :

1/ Les délégués (sans pouvoir de décision)

Il faut agir avec prudence sans imposer ce que nous croyons bon pour eux sous prétexte que c'est bon pour nous !

Pour agir sur une entité AG, les Médiates doivent se baser sur les lois locales et n'ont pas le temps d'imposer une foule de lois galactiques avec mille fois plus d'exceptions…
D'où l'importance des délégués qui sont le plus souvent à l'initiative des interventions sur ce qui les concerne directement (éventuellement des interventions diplomatiques pour faire évoluer les lois locales de l'entité AG concernée).

2/ Les membres de la table ronde
Ils peuvent prendre des décisions sauf opposition d'un Médiate Suprême, de l'Immédiator ou intervention des Médiates de base concernés (ce qui mène à l'arbitrage des Médiates Suprêmes ou de l'Immédiator). En pratique, l'opposition de l'Immédiator ou de ses Médiates Suprêmes se produit la plupart du temps à la demande des Médiates, rarement du fait des instances supérieures (même si l'Immédiator et les 12 peuvent faire en sorte que leur volonté d'opposition soit initiée par un groupe de Médiates).

3/ Les Médiates suprêmes et l'Immediator
Ils ont le pouvoir d'arbitrer les litiges au sein du gouvernement. Ils ont le droit d'imposer une de leur décision en cas de crise (leur position diplomatique d'arbitre leur donne la possibilité de régler les oppositions sans faire un usage abusif de leurs prérogatives). En fait, ils orientent la politique de l'AG, ils sont aux commandes sans être dans le moteur (et quel moteur pour quel engin !)

Les commissions
Il existe différentes commissions (parfois appelées comités), permanentes ou exceptionnelles, dont le but est de gérer un domaine particulier ou de régler un problème ponctuel. Voici les plus importantes :

- Commission de surveillance des lois : vise surtout à vérifier l'utilisation des lois de l'assemblée galactique afin d'éviter les abus et le cas échéant de modifier ou amender certaines parties des lois de l'AG.
- Commission des affaires militaires : gère l'utilisation de la FRAG, bien que l'Immédiator ait le pouvoir d'employer ces forces sans l'accord de la commission ou de la table ronde (en risquant ainsi un vote de destitution).
- Commission de la sûreté galactique : organe de surveillance des différentes forces de police et de sécurité de l'AG (BCPG, Garde, SSE, OSG...). C'est sur la proposition de cette commission que les hauts responsables de ces organismes sont nommés. Elle peut aussi diligenter des enquêtes sur les agissements de leurs agents.
- Commission d'examen des finances/échanges : chargée de vérifier l'utilisation des mouvements financiers qui sont d'une tel complexité que le pouvoir de l'argent a globalement moins d'importance dans l'AG que dans certaines planète de NT4. Le crédit accordé au matériel, aux marchandises disponibles voire même à la réputation d'un groupe donne lieu à une sorte

d'échange de valeurs, une sorte de troc garanti par la réputation d'intégrité de l'AG. L'argent est surtout valable au sein d'une même entité AG ou pour des sommes modérées (à l'échelle de l'AG). Pour les sommes importantes, l'AG utilise le système de « valeurs équivalentes » sous forme de contrats commerciaux avantageux ou de don de denrée ou de matériel. Les Crédits galactiques sont indexés sur les réserves de biens et accords échangeables.

- Commission de l'entente commerciale : vérifie que les mouvements de biens et de devises sont conformes aux lois ; ce sont les douaniers de l'AG qui surveillent le commerce de produits de NT supérieur à celui des entités de l'AG au NT inférieurs, le commerce des armes, des drogues ou d'êtres vivants.
- Commission aux urgences sanitaires : gère les situations d'urgence médicale ainsi que les problèmes de famine et de difficulté d'approvisionnement en ressources vitales...
- Commission aux relations intérieures : lieu de rencontre, neutre et apaisé, permettant le règlement de problèmes opposant plusieurs entités AG ;
- Commission aux relations extérieures : chargée de prendre contact et de mener la diplomatie auprès des systèmes n'appartenant pas à l'AG.

Les Ligues

Souvent, les Médiates et les délégués des entités AG se regroupent en Ligues aux intérêts et aux objectifs communs, selon les buts affichés ou les idées politiques. Chacune de ces Ligues élit (ou nomme) un président général, chargé de la représenter. L'ensemble du parlement élit pour cinq ans son Premier Orateur. Ce dernier organise les votes et les débats, choisit l'ordre du jour de chaque réunion (bien que l'exécutif puisse, rarement, imposer l'examen et le vote d'une loi par une procédure d'urgence). Il est aussi en charge de la communication avec les membres de la table ronde.
Les ligues essaient de créer des consensus autour de projets d'action afin de créer un effet de vague, c'est-à-dire de créer un mouvement d'adhésion plus général. Certaines ligues sont assez puissantes pour mettre en place des actions importantes sans avoir besoin de créer un effet de vague.

7.3.4 Les lois Galactiques

L'AG c'est une sorte d'arbitre polymorphe. Elle doit donc s'adapter aux entités AG qui la compose et de ce fait, son organisation judiciaire reflète cette nécessitée.

C'est là sans doute le problème le plus épineux de l'Assemblée Galactique : comment créer et appliquer un même code de loi à la considérable diversité des entités AG ? Évidemment, c'est impossible ! Des compromis ont cependant été trouvés au fil des siècles. Quelques principes ont été retenus et fonctionnent plus ou moins bien depuis près de cinq millénaires. Des lois n'étant que rarement applicables à l'échelle galactique, les jurisprudences ne sont donc pas applicables non plus...

Cependant, la loi galactique fonctionne sur un corpus très vaste qui indique un grand nombre de variantes classées par pertinence et selon un critère de rapidité d'utilisation. Nous avons donc une justice à « plusieurs vitesses » !
Mais le choix du mode de vitesse de la justice galactique est laissé à l'arrangement entre les différentes parties mises en cause.
Le plus rapide niveau de résolution judiciaire consiste en un traitement informatique sous forme de QCM interactifs arbitrés par des intelligences artificielles spécialisées (la justice galactique a parfois intenté des procès aux utilisateurs abusant de ce système).

Les juridictions

On considère comme faisant partie d'une entité AG le territoire s'étendant dans chaque planète/station colonisée.

- La loi à appliquer dans une entité AG quand le différent oppose des natifs de cette entité est la loi

locale. Il existe pourtant deux exceptions : si le crime concerne directement l'AG (désertion de la FRAG, espionnage d'organismes galactiques, ...) ou si le crime s'étend sur plusieurs entités AG différentes.

- Quant il s'agit d'un problème entre différentes entités AG, l'accusé peut choisir d'être traité selon la loi de son entité AG d'origine. Mais si l'accusateur conteste, alors c'est la loi galactique qui est appliquée.
- Les délits commis sur une planète Médiate ou dans un astroport sont jugés selon la loi de l'AG, à moins que les parties en cause demandent d'un commun accord à être traitées selon la loi de l'une de leur entité AG d'origine.
- Dans l'espace normal, au-delà de chaque portail et pour tout ce qui se passe dans le Triche-Lumière, c'est la loi de l'AG qui est valide.

Cependant !
Même si une grande partie du territoire exclusivement « Médiate » se situe dans l'espace, les entités AG qui sont des empires stellaires gardent leur lois et prérogatives sur leur partie d'espace y compris au niveau du commerce et de la défense. D'où des négociations spécifiques au sujet des droits de l'espace intersidéral avec chaque entité AG concernée. Là non plus, un droit universel unique ne peut s'appliquer à part au niveau des balises de signalisation et des astroports ; si une entité AG refuse de laisser passer ses voisins pour cause « d'ennemis traditionnels », l'AG préfère leur accorder cette exception en attendant que cela se tasse plus tôt que d'intervenir militairement...

7.3.5 L'effet Chall et les autres effets de Vagues politiques

Les effets de vagues
Ce sont des mouvements politiques au sein des médiates qui entraînent une réaction en cascade de plus ou moins grande envergure. Ces synergies sont dues à des facteurs multiples mais peuvent atteindre rapidement une réactivité surprenante, relativement à la taille de l'assemblée galactique.

L'effet Chall
... est un des plus importants effets de vague au sein des Médiates.
Dans un système de gouvernement qui comporte plusieurs milliers d'êtres, de races et de cultures différentes, les actions concrètes se produisent souvent par synergies positives. Les Médiates qui parviennent à oublier un moment leurs divergences sont les seuls à pouvoir déclencher une réaction rapide et efficace des moyens d'action de l'AG. Les seuls Médiates pouvant se mobiliser pour une action commune sont dotés, en général, de qualités spécifiques aux êtres habitués à œuvrer pour le bien du plus grand nombre. Ainsi, dans ce chaos d'opinions, d'intérêts et de motivations divergentes que constitue les Médiates de l'AG, les courants positifs apparaissent souvent comme les seuls à pouvoirs s'organiser rapidement et efficacement ; on parle alors d'un « effet de vague ».
Le système de recrutement des Médiates a fini par amplifier l'effet Chall en favorisant la sélection des êtres les plus à même de susciter cet effet. L'effet Chall est l'un des seuls effets de vague à pouvoir aboutir dans des délais étonnements courts vu la taille et l'administration de l'AG. De plus, les Médiates qui ont participé activement à de telles réactions ont tendance à tisser des liens entre eux, ce qui augmente l'efficacité des prochains effets Chall ; c'est l'effet « mémoire de la vague ».
Il existe beaucoup d'effets de vagues au sein des Médiates (par exemple ceux consécutifs à un apport de devises importants ou de pressions politiques voire militaires). Mais les divergences d'intérêts au sein des constituants de la dite vague rendent leurs actions moins efficaces bien qu'ils rassemblent souvent plus de membres que lors des vagues Chall.
Il est dangereux, pour une entité AG, de susciter un effet Chall car c'est le plus sûr moyen pour voir débarquer rapidement chez soi une escouade de la FRAG ou pire, un groupe de Megas ;) !

Dans la liste des actions susceptibles de déclencher un effet Chall, on peut citer :
- Catastrophe planétaire nécessitant une évacuation urgente,
- Génocide sur une race unique,
- Génocide à grande échelle,
- Manipulations génétiques importantes sur une espèce consciente et non consentante,

- Destruction de l'écosystème d'une planète recelant une forme de vie intelligente,
- Destruction des locaux ou du personnel Médiate,
- ...

Histoire
Chall était un des premiers Immédiators de la troisième Assemblée Galactique. Il modifia le système de recrutement des Médiates et bien que le système semblait plus complexe que l'ancien, l'Immédiator Chall soutenait que c'était une réforme indispensable pour éviter l'effondrement de la seconde AG, pourtant connu pour s'être écroulée sous le poids de sa propre lourdeur administrative.
Chall était célèbre pour avoir participé à un nombre impressionnant de succès au sein de l'AG quand il n'était encore qu'un simple Médiate. Il passe pour avoir été élu Immédiator grâce aux Médiates issus des entités hostiles à son élection car beaucoup de ceux-ci faisait partie des Médiates qui avaient participé aux phénomènes de vagues qu'il avait initiés. La mémoire des vagues Chall a joué un rôle décisif dans son élection, déjouant tout les pronostics. Elle permit à Chall d'avoir le soutien d'autres Médiates persuadés que, de toute manière, il n'obtiendrait pas le nombre de voix nécessaires pour accéder au pouvoir avec une majorité suffisante pour se passer de leur aide. La victoire écrasante du Haut Médiate Chall lui permis d'avoir un pouvoir suffisant pour reformer en profondeur les mécanismes électifs de l'AG.

Plusieurs politologues galactiques estiment que le bon fonctionnement de la troisième assemblée galactique tient beaucoup aux effets Chall.

7.4 Forces de l'ordre dans l'AG

Pour simplifier nous pourrions assimile Le BCPG à INTERPOL (avec une force d'intervention beaucoup plus grande), la garde Fédérale aux casques bleus de l'ONU (avec des droits beaucoup plus étendu) et la FRAG à la légion étrangère ; mais bien sûr, vue la taille de l'assemblée galactique, c'est beaucoup plus compliqué.

7.4.1 Forces de l'ordre chez les entités AG

Mêlés à toutes sortes d'affaires, de rivalités entre mégacorporations, de conflits entre empereurs et autres dirigeants de systèmes planétaires, de truands de haut ou bas étage, vous allez forcément rencontrer quelques catégories typiques d'individus. De petits conseils peuvent vous être utiles...

La police dans les systèmes « Im' the law »
Pour 99% des policiers, miliciens et autres agents de l'ordre que vous rencontrerez, que vous soyez Mega ou rien, ce sera la même chose. Ces gens ignorent tout de la Guilde. S'ils vous repèrent en train de manigancer, ils vous considéreront comme les personnages suspects auxquels ils sont habitués : agitateurs, truands, espions, assassins, à défaut reporters, détectives, chasseurs de primes, voire simples citoyens trop curieux.

Si votre couverture est bonne, la police locale vous fournira parfois quelques indices dans une enquête. Dans tous les cas, à moins que vous ne soyez mandatés par l'AG, mieux vaudra jouer la psychologie : dans les petites villes isolées, un policier peut donner des informations juste par ennui, pour le plaisir de discuter un peu...

Dans les régions les moins civilisées, les pays où une grande autonomie est laissée au représentant du pouvoir central, les zones franches, les petits villages et les sociétés peu organisées, la police et parfois la justice sont représentées par une seule personne, avec un ou deux éventuels adjoints. Ce cas de figure personnalise terriblement la fonction. Qu'un shérif ou un mandarin n'aime pas vos manières et c'est très vite toute la ville qui est contre vous.

Les systèmes libres
Dans ces systèmes, la police est censée être « une partie de la population, spécialement vouée au

maintien de l'ordre ». On peut donc en attendre un certain respect des individus et des lois en vigueur, variables selon les cultures. A moins que vous ne soyez pris en flagrant délit d'activités illégales, des papiers en règles devraient vous permettre d'éviter les problèmes. Avec un petit supplément financier dans les systèmes corrompus. Lorsque la mission s'y prête, par son objectif et son délai de préparation, la Guilde vous fournit des identités et professions facilitant vos activités (voir plus loin : Couvertures). Dans la plupart des systèmes de l'AG, l'unité de police de base est une section de 10 à 50 personnes, disposant de divers véhicules terrestres et antigrav de surface et commandée par un lieutenant de police (en galactique : le sector de police). Les engins volants sont réservés à des unités spéciales de surveillance.

Systèmes totalitaires
Le policier y est partout, dans la rue, les entreprises, les magasins. Il connaît tout le monde, a des fiches, surveille également ses collègues et parfois même son supérieur hiérarchique immédiat. Le respect de la loi, qui est une obligation pour le citoyen de base, est totalement inutile pour le policier. Les maîtres-mots d'une action en zone totalitaire sont : couverture à toute épreuve, discrétion, conformisme à outrance et absence quasi totale de confiance en qui que ce soit.

Royaumes et empires
La police, comme la justice, fonctionne souvent dans les royaumes et empires à deux ou trois vitesses. En gros, le peuple et les petits bourgeois sont soumis à la loi de base. La noblesse inférieure a droit à plus de souplesse et de tolérance et donc de déférence de la part de la police. Enfin, la classe dirigeante, haute noblesse et famille ou tribu du souverain, est au-dessus des lois.
Ses membres ont souvent droit de vie et de mort sur leurs sujets. Dans ces conditions, la police n'est au service des victimes que si cela va dans le sens de l'ordre, l'ordre étant ce qui plaît le plus aux dirigeants. Et les détentions arbitraires, la corruption, les arrestations demandées par des nobles par vengeance personnelle sont choses courantes. Soyez diplomates et en cas de pépin, si le Transit ne peut sortir les Megas prisonniers du cachot, que ceux qui sont libres tentent de gagner à leur cause un autre noble. Il y en aura toujours un opposé à celui qui vous a mis des bâtons dans les roues et il sera trop content de jouer les justiciers par esprit de contradiction. Ce petit jeu n'est à pratiquer qu'en cas de force majeure.

Megacorps
Les mégacorporations possèdent des villes ou des planètes entières. La police y est assurée par des milices directement assujetties à la mégacorp ou par des compagnies de surveillance privées ou encore des surveillants en freelance. Selon les firmes, on retrouve plus ou moins les caractéristiques des trois systèmes précédents. Les Mégacorps soucieuses de leur image sont presque aussi vivables que les systèmes libres. Les plus dures ressemblent à des zones totalitaires. Mais dans les deux cas, les dirigeants ont plus ou moins tendance à faire appel à la police pour se débarrasser des individus gênants.

7.4.2 Bureau Central de la Police Galactique (BCPG)

Les polices des entités AG sont sensées être indépendantes de l'AG, par contre celle de l'AG font, par convention, partie du BCPG.

Fonctions et missions :
Cette institution est née de la nécessité de coordonner l'action des différentes polices de l'AG, ne serait-ce que pour poursuivre des investigations au-delà de la juridiction d'une seule entité AG. Au fil des siècles et des affaires, elle a fini par avoir l'autorité suprême sur les questions de terrorisme, trafics en tout genre (en tout cas ceux officiellement réprimés par l'AG), meurtres concernant des Médiates ou des officiels de l'AG... Pour tous ces cas, le BCPG est apte à mandater ses propres enquêteurs pour mener les investigations nécessaires et ce même sur le sol d'une entité AG, prenant alors le pas sur les autorités locales.
Le personnel direct du BCPG, qui s'ajoute donc à celui de l'ensemble des forces de police de l'AG, est réparti dans les secteurs suivants :

- Section criminelle : chargée des investigations concernant les meurtres du personnel et des officiels de l'AG ainsi que d'un ressortissant d'une entité AG tué dans une autre ;
- Section antiterroriste : chargé de la protection des bâtiments et du personnel sensibles ainsi que de la protection des ambassades et du personnel diplomatique de l'AG en dehors de celle-ci (dans ce dernier cas s'ajoute à sa mission des fonctions de renseignement). Sa juridiction s'étend aussi à la surveillance de la vente d'armes et de la répression du trafic de celles-ci ;
- Section économique et technologique : issu de la réunion de plusieurs départements, cette section a une juridiction extrêmement vaste. Elle est chargée de la surveillance des opérations boursières, de la police fiscale, des problèmes d'espionnage technologique (et de transfert illicite de technologie), des ententes commerciales délictueuses...
- Section de contrôle des modifications physiologiques et psychologiques : en charge de la répression du trafic de drogue (et de la surveillance des industries pharmaceutiques) et du contrôle des implants et prothèses cybernétiques ;
- Section d'enquête scientifique : cette section n'a pas de juridiction à proprement parler mais sert de ressource interne pour toute analyse ou requête d'ordre scientifique.

D'une manière générale, tout crime ne relevant pas de l'une des sections du BCPG tombe sous l'autorité des forces de police de l'entité AG dans laquelle le crime a eu lieu. Toutefois, il y a de nombreux litiges concernant les juridictions respectives des différentes forces de police.

Organisation et hiérarchie

Le BCPG est dirigé par le Directeur Général, nommé par l'Immédiator et la Table Ronde. Chacune des sections est gérée par un commissaire divisionnaire. Ces responsables sont réunis au sein du Directoire qui sert de bureau central et de ressource administrative pour l'ensemble du BCPG et gère également les centres de formation. L'ensemble du territoire de l'AG est ensuite divisé en secteurs, dont la taille est variable selon la densité de la population, l'intensité du trafic interstellaire, la présence d'installations ou personnels sensibles ... A la tête de chacune de ces circonscriptions se trouve une agence de secteur, sous la responsabilité d'un directeur adjoint. Enfin, la subdivision la plus petite du BCPG est l'Agence locale, en charge d'un monde ou d'un continent, dirigée par un directeur délégué.

Les agents de la BCPG sont hiérarchiquement divisés en deux groupes :

- les agents de terrain et techniques, considérés comme sous-officiers d'exécution (nommés agents) ;
- les inspecteurs, officiers de commandement (nommés agents spéciaux).

Emblème et devise

Le symbole représentant le BCPG a longuement évolué au fil des siècles. Les querelles furent nombreuses avant de le fixer, définitivement semble-t-il (ou jusqu'au prochain selon certains). Il s'agit d'une croix argentée à trois branches (une pointe vers le bas), sur fond noir, avec la devise inscrite en lettre blanche autour : Justice Ordre Equité.
La plaque d'identification de chaque agent contient, outre des données biométriques identifiant de façon (presque) infaillible l'agent concerné, des renseignements sur son grade, sa fonction et son détachement.

Notes de la guilde : pour les Megas, il existe deux sortes d'agents du BCPG: ceux qui connaissent l'existence de la Guilde et ceux qui ne la connaissent pas !
Rien n'est plus obtus qu'un bureaucrate de la BCPG qui prend les Megas pour des espions ou des terroristes, d'autant que leurs techniques d'investigations basée sur des binômes qui se surveillent mutuellement rend souvent problématique l'utilisation du pouvoir de transfert. Un soupçon peut conduire à la mise en quarantaine des deux membres du BSPG ce qui immobilise fatalement le Mega en Transfert. C'est à croire que ce bureau a intégré cette mesure pour contrer les Megas ...

7.4.3 Garde Fédérale

Parfois appelée Garde Galactique, la GF est en quelque sorte l'armée régulière de l'AG. L'embryon timide de la GF naît au début de la deuxième AG alors que tout déploiement militaire était mal vu. La guerre ayant mis fin à la première AG, encore dans les mémoires, explique cette réticence. Toutefois, les habiles Médiates à l'origine de ce projet le conçurent de façon à ce que la Garde unifie la nouvelle fédération naissante, en opérant un recrutement le plus cosmopolite possible (et une chaîne de commandement tournant toujours en vigueur aujourd'hui). Elle devint ainsi le creuset des peuples de l'Assemblée et il en est de même de nos jours. Reste de cette époque héroïque l'obligation faite à toute entité AG de réserver une partie de sa propre armée pour la tenir à disposition de la Garde. Ces unités forment la réserve fédérale, dont la Garde ne se servit qu'à de rarissimes occasions.
L'autorité de la Garde s'étend sur l'ensemble de l'AG, y compris le Triche-Lumière dans cette zone et peut, en cas d'urgence, prendre le pas sur toute autorité locale ou galactique.

Fonctions et missions
Avant tout composée d'unités militaires, la GF eut historiquement la fonction de troupes régulières d'intervention et de soutien. Toutefois, au cours des multiples guerres que l'AG eut à subir, les troupes d'intervention furent de plus en plus sollicitées, jusqu'à ce qu'elles deviennent indépendantes et forment la future FRAG.
La Garde, aujourd'hui, a de multiples fonctions y compris remplir des taches de police (comme notre gendarmerie) et se divise en branches spécialisées :

- Brigade pénitentiaire : chargée de la garde des pénitenciers galactiques, ainsi que du transport des prisonniers ;
- Brigade de sécurité spatiale : s'occupe de l'escorte des convois spatiaux et par extension, de tout type de convoi. Cette brigade comprend également le corps des Patrouilleurs, qui sillonnent l'espace pour lutter contre la piraterie notamment ;
- Brigade des douanes : garde les frontières de l'AG, si tant est que de telles distances puissent l'être. Dispose des vaisseaux les plus rapides de la Garde pour rattraper d'éventuels trafiquants. Cette brigade travaille régulièrement avec différentes sections du BCPG ;
- Brigade de sécurité planétaire : en charge de la gestion (et de l'utilisation) des infrastructures (DCA, satellites militaires...) et des troupes (hommes et vaisseaux) ayant pour mission la défense des planètes et des stations. C'est notamment cette brigade qui a la responsabilité de la sécurité de tous les systèmes Médiates ;
- Brigade d'intervention : c'est la seule unité qui peut rivaliser avec la FRAG (sauf peut-être pour le matériel). C'est elle qui est mobilisée contre un danger interne à l'AG, avant d'éventuellement faire appel à la FRAG :
- Brigade de maintien de l'ordre : cette brigade dispose du personnel et du matériel le plus adapté aux missions anti-émeute. Non seulement elle possède les barges antigrav les mieux équipées (canons soniques, paralysants lourds...) mais elle compte dans ses rangs les meilleurs psychologues sociaux de l'AG, qui sont assez compétents pour désamorcer les mouvements les plus violents avant qu'ils n'éclatent ;
- Brigade du Génie et de la Logistique : spécialisée dans la construction, le transport et la gestion des ravitaillements, elle est aussi chargée de la coordination des troupes quand des unités de plusieurs brigades sont engagées dans la même opération. La BGL est, de loin, la plus populaire de la Garde car elle est systématiquement en première ligne après toute catastrophe, naturelle ou non. De nombreuses aventures en Trivision la met en scène, rarement de façon réaliste il est vrai.

Organisation et hiérarchie :
La hiérarchie de la Garde Fédérale est évidemment militaire. A sa tête se trouve le chef d'état major de la Garde (CEMAG), nommé par l'Immédiator. Il est choisi parmi les 7 généraux de brigade (chacun d'entre eux dirigeant l'une des brigades). Au delà de ces fonctions, l'échelle hiérarchique s'ordonne selon le grade :

- Hommes du rang : première classe, brigadier ;
- Sous-officiers : sergent, adjudant, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : Chef d'escadron, Colonel, Général.

Selon les unités et les Brigades, il existe parfois des grades intermédiaires ou des appellations différentes.

Le Commandement central comprend le CEMAG et les 7 généraux de brigade, auxquels s'ajoute le personnel administratif. L'AG est divisée en secteurs, chacun doté d'un commandement de secteur qui comprend plusieurs bases opérationnelles et parfois des commandements délégués, qui se résument le plus souvent à une seule base. La Garde a plusieurs systèmes Médiates intégralement à sa disposition qui accueillent les écoles de formations et les réserves de matériaux sensibles. Inutile de dire que l'accès à ces mondes est extrêmement réglementé.

Le personnel de la Garde s'engage pour une durée de deux années standard, renouvelable par tranche de 5 ans. Il n'est pas rare qu'un soldat quitte le service après 7 ou 12 ans, pour trouver un travail mieux rémunéré dans le domaine civil. D'autres voient leur formation initiale financée par la Garde pendant 5 ans, contre un engagement d'une durée minimale de 10 ans.

Emblème et devise :
Il n'y a pas d'emblème et de devise pour la Garde mais il en existe pour chaque unité au sein de chaque Brigade. Néanmoins, une expression, « Paix et Sauvegarde », lui est souvent attribuée. Il semble qu'elle provienne d'un ancien serment, aujourd'hui tombée en désuétude, que le nouvel engagé prêtait lors de son incorporation.

Les bases de la Garde Galactique
La Garde Galactique, force armée régulière de l'AG, est composée d'unités permanentes et d'autres appartenant à l'armée de tel ou tel système et se joignant aux troupes régulières sur demande de l'AG.
Si ces unités irrégulières suivent pour bâtir leurs bases les traditions de leurs systèmes respectifs, la Garde régulière possède sa philosophie quant à l'agencement des siennes.
Les deux tendances principales dépendent du degré de danger potentiel de la zone concernée.

7.4.3.1 Base orbitale

Les anneaux de la Garde
Dans les zones où la probabilité d'agression est faible, les bases sont de vastes stations orbitales, en forme d'anneau, tournant autour d'un axe regroupant les halls d'accostage, les garages et les ateliers de réparation en apesanteur.
Une bonne centaine de petits appareils, barges, chasseurs et intercepteurs trouvent place à l'intérieur tandis que les vaisseaux lourds, appareils d'assaut ou croiseurs stationnent de façon savamment aléatoire à distance respectueuse de l'ensemble.
Le système Trace
Chaque base est pourvue d'un système « Trace » : l'ordinateur de bord prend à l'entrée de tout individu, du plus humble au plus gradé, une empreinte de ses caractéristiques mesurables : silhouette, physionomie, taille et poids, température, voix, etc. Par la suite, les portes s'ouvrent automatiquement devant chacun, sous réserve que le visiteur dispose de l'accréditation adéquate pour le lieu où il désire se rendre. Une voix ferme lui annonce alors : « Accès non autorisé à Mr X ». Si cela vous arrive, vous n'avez plus qu'à chercher une autorité qui change votre accréditation. Le système Trace signale aux équipes de surveillance les personnes qui cherchent plusieurs fois à pénétrer dans des zones leur étant interdites mais aussi toute personne dont l'état physique se modifie (malaise, élévation anormale de température).
Toute source d'énergie (arme à rayon, chargeur, droïd) est également « tracée ».
Enfin, les numéros des armes à rayon sont détectés et vérifiés. Si vous avez à intervenir dans une base orbitale de la Garde, vous serez quasiment obligés de le faire en Transfert et encore vous faudra-t-il choisir stratégiquement vos hôtes ! Pour échapper au système Trace, vous pourrez vous réfugier dans les inters structures, juste sous la coque. Le système Trace PEUT y être activé mais il ne l'est qu'en cas d'alerte. Il y règne une température proche de 4°C et des zones importantes sont plongées dans l'obscurité totale.

Aménagement
En ce qui concerne l'aménagement intérieur, chaque niveau (il y en a de cinq à vingt, selon la taille de la base) est desservi par un couloir central et deux latéraux, tous pourvus de tapis roulants. Dans les parties les plus larges, des corridors perpendiculaires desservent les locaux éloignés du centre.
Rappelez-vous que dans les stations en anneau, la gravité est recréée par la force centrifuge due à la rotation. Le « haut » est donc toujours du côté de l'axe central et la gravité diminue quand on s'en rapproche, pour s'annuler quasiment dans les ateliers du centre. Cette technique est courante car la gravité persiste même si toutes les sources d'énergie sont coupées, tant que l'anneau continue de tourner sur sa lancée. Une base même très endommage peut ainsi continuer à fonctionner et donc à se défendre.
Effectifs d'une base orbitale de la Garde
5.000 à 8.000 personnes, dont :
- 200 à 300 pilotes et autres navigants
- 1.500 hommes de troupe et officiers
- 500 canonniers
- 3.000 à 5.000 personnes pour la logistique.

7.4.3.2 Base à terre

Un symbole de l'AG
Les bases à terre sont en général de moindre intérêt stratégique que les bases orbitales. Elles répondent à deux objectifs : l'entraînement au sol des troupes et le besoin de faire « acte de présence » sur certaines planètes très oublieuses de l'autorité dès qu'elles n'en voient plus les croque-mitaines. A l'inverse, des peuples au caractère martial sont honorés et fiers d'avoir « leur » base de la Garde Galactique.
Pour ces raisons, les bases à terre ont des aspects et des architectures variables, en général dans le goût des forteresses locales.
Le système Trace existe dans toutes mais il n'est pas toujours activé ; la puissance de l'ordinateur est parfois réquisitionnée pour d'autres tâches comme le calcul de l'énergie nécessaire au saut triche-lumière de toute une armada de vaisseaux ou encore à la création de nouveaux astronefs sur certaines bases-usine.
Effectifs d'une base à terre de la Garde
2.000 à 3.000 personnes, dont :
- 100 pilotes et navigants, pour 20 à 30 appareils de chasse ou de reconnaissance
- 500 hommes de troupe et officiers
- 200 hommes aux équipements de défense
- 1.000 à 2.000 personnes pour la logistique.
- plus 1.000 à 3.000 hommes de troupe en stage sur les bases d'entraînement.

Les Megas et La Garde fédérale
Les rares officiers de la Garde qui connaissent les Megas les jugent avec un rien de mépris et d'énervement, les considérant comme des pistonnés qui se croient tout permis et semblent disposer du matériel que eux, justement, réclament depuis des mois...
A l'inverse, quelques soldats de base, qui doivent d'être encore vivants à un groupe de Megas arrivés en dernier recours, comme la cavalerie, se chargent de leur faire une légende exagérée, quoique restreinte. Les Gardes ayant eu l'occasion de rencontrer des Megas ne sont pas légions.

Note de la guilde : les responsables de la Garde Fédérale ont pour politique de maintenir leur bonne réputations au sein des entités AG, aussi les Megas ayant une couverture de journaliste sont souvent bien traités par les agents de la Fédérale. Les Megas peuvent même parfois faire un léger chantage sur les officier qui pourrait voir leur image associé à un reportage négatif ; c'est souvent un bon moyen pour obtenir des autorisations variées et même le soutien des autorités !

7.4.4 Force de Réaction de l'AG (F.R.A.G)

La FRAG est l'arme de dissuasion de l'AG. Née d'une décision qui rendit indépendantes les forces d'intervention de la Garde Fédérale, la FRAG ne cessa d'augmenter en nombre et en puissance. Elle fait partie aujourd'hui des armées les plus redoutables et les plus redoutées. Lorsqu'elle entre en action, il n'est plus question de diplomatie ou d'atermoiement. L'espace autour de chaque planète visée se noircit d'engins de cauchemar, des traits d'énergie d'une implacable précision hérissent le ciel et nettoient les défenses de la planète. Ces décharges énergétiques et autres missiles tactiques précédent de quelques secondes des millions de barges de débarquement dont sortent les fantassins effrayants et impitoyables, vêtus de scaphandres autonomes de combat qui les rendent presque invulnérables aux armes conventionnelles. Seuls les gens terrés loin de toute arme ou système de défense ont une chance d'atteindre le statut rare de survivant.
Si le débarquement ne peut être mené ou si la menace dépasse le cadre d'une planète, des mondes entiers peuvent être purement et simplement désintégrés. Ce genre d'extrémité se produit heureusement rarement. Pour qu'on n'oublie ni sa force, ni sa rapidité, ni ses méthodes, la FRAG est régulièrement envoyée sur des terrains ou conflits moins graves, où elle a l'occasion de perpétuer sa réputation. Notons que l'orgueil de ses officiers réside dans la capacité à pacifier un continent en 34 mn, lorsque le plan d'opération en prévoyait 40 …
La FRAG n'entre pas dans des subtilités comme « épargner des vies innocentes ». Sa devise serait plutôt « La fin justifie les moyens ».

Qui décide de l'envoi ou des ordres de mission de la FRAG
En général, dès qu'une situation évolue dangereusement, un conseil est réuni rapidement entre l'Immédiator, la Table Ronde et les 3 responsables des entités GF, BCPG et FRAG. Les membres de ce conseil sont tenus au courant régulièrement de l'évolution. Ils prévoient une limite à laquelle la FRAG doit intervenir et quand cette limite est atteinte, l'Immédiator décide l'envoi des troupes.
C'est ensuite au responsable de la FRAG de décider de l'importance des moyens à mettre en œuvre.
Il doit ensuite en référer au conseil de l'évolution mais le plus souvent comme l'intervention est rapide, c'est un rapport de fin d'intervention que le responsable de la FRAG présente au conseil.
L'Immédiator a le pouvoir d'envoyer la FRAG immédiatement en cas de crise majeure qui pourrait mettre en danger toute l'AG.

Fonctions et missions
Attaquer et défendre, ainsi pourrait-on résumer les fonctions de la FRAG. L'AG fait appel à la FRAG contre tout ennemi extérieur ou contre tout danger intérieur que la Garde ne réussit pas à écarter.
Cette force d'intervention entretient des millions de vaisseaux, accumulation de plus de 10 000 ans de machines militaires, qui sont stockés et gardés dans des systèmes que la FRAG gère en propre.
Quelques super destroyers stellaires, longs de plusieurs kilomètres et remontant à la première AG, font partie de cet arsenal et sont capables de stériliser une planète en quelques minutes.
Les forces de la FRAG se répartissent en trois grands groupes, Marine, Infanterie et Interarmes, chacun d'eux comportant plusieurs divisions.

Marine
- Division Transport : Elle gère l'entretien et l'utilisation de tous les vaisseaux de transport de matériel, de troupes et de vaisseaux auxiliaires.
- Division Surface : Elle s'occupe des quelques rares navires maritimes et sous-marins.
- Division Reconnaissance : Elle possède des vaisseaux petits, rapides et maniables, capable d'entrer et de sortir du Triche-Lumière avec célérité et a pour mission de se rendre en territoire ennemi pour recueillir le maximum de renseignements précis sur les forces hostiles et leur organisation.
- Division Chasse : Elle a en charge tous les vaisseaux d'attaque, des plus petits chasseurs et intercepteurs aux plus grands destroyers, en passant par les bombardiers.
- Division Transmission : Elle a, sur le tard, été intégrée à la Marine, en raison de l'utilisation extensive des vaisseaux T-C (transmission-communication) mais ses effectifs sont répartis dans l'ensemble de la FRAG. Elle est évidemment en charge des transmissions et aussi de la gestion

des satellites d'analyse, du chiffre, de l'interception des communications ... Enfin, elle sert également « d'attaché de presse » pour les médias de l'AG.

Infanterie

- Division Sol : Elle comprend tous les fantassins qui ne sont pas répartis dans les autres divisions de l'infanterie. La Division Sol compte à elle seule le tiers des soldats de la FRAG, qui sont répartis sur de nombreuses unités d'infanterie, de reconnaissance, de parachutistes, de déminage...
- Division Eclair (Les très médiatisés mais peu connus commandos de la FRAG) : L'anonymat des membres de cette unité chargée des missions rapides et dangereuses est la règle.
- Division Assaut : c'est l'infanterie lourde de la FRAG, ne comprenant que des fantassins porteurs des légendaires scaphandres de combat, chacun d'eux ayant une puissance de feu à peu près équivalente à celle d'un petit véhicule blindé.
- Division Armement : les spécialistes de l'artillerie. Il est d'ailleurs fréquent que les soldats en charge des armements de vaisseaux de la Division Chasse soient issus de la Division Armement.
- Division Blindés : Elle est chargée de tous les véhicules terrestres et possède aussi quelques vaisseaux atmosphériques.

Interarmes

- Division Sécurité (peut-être la plus importante des divisions interarmes) : Elle a des responsabilités sur trois fronts différents. Elle fait office de police militaire (et, à ce titre, gère les prisons de la FRAG et la sécurité interne), de protection planétaire (recoupant les fonctions de la brigade de sécurité planétaire de la Garde sur les théâtres d'opération auxquels cette dernière n'a pas accès) et enfin de contre-espionnage interne (veillant notamment à la sauvegarde de l'avance technologique de la FRAG sur les autres forces armées).
- Division Tactique : Ne comptant que des officiers supérieurs, cette division regroupe l'élite des stratèges de la FRAG, dont certains sont réputés pour leur approche non conventionnelle des conflits, qui a souvent permis à l'AG de se sortir de situations perdues d'avance.
- Division Ravitaillement / Construction : la Division Tambouille, comme elle est parfois surnommée, à à la fois des missions de ravitaillement en vivres, carburant, munitions ... mais aussi des fonctions du génie, puisqu'elle est en charge de la construction et de l'entretien des bâtiments de la FRAG.
- Division Médicale : Les médecins et infirmiers de la FRAG sont très avancés sur leurs homologues civils pour tout ce qui relève du traitement des irradiations, des prothèses et de la régénération cellulaire. Il n'est pas rare qu'uns fois sorti du service, le personnel médical de la FRAG soit recruté par de grands consortiums de R&D biologique.

Organisation et Hiérarchie

La direction de la FRAG comprend l'Officier Supérieur, qui est le commandant en chef de la FRAG et son état-major composé de l'Amiral Principal de la Marine, du Général Principal de l'infanterie et du Général Principal de l'Interarme, chacun assisté d'une équipe à la composition variable. Les trois armes ont une hiérarchie comparable, bien que le nom des grades soient parfois différents :

Marine :

- Soldats du rang : quartier-maître, maître, maître principal ;
- Sous-officiers : major, enseigne, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : capitaine, vice-amiral, amiral ;

Infanterie :

- Soldats du rang : première classe, caporal, sergent ;
- Sous-officiers : sergent, adjudant, major, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : capitaine, commandant, colonel, général ;

Interarmes :

Les grades varient selon chaque division. Sécurité reprend la hiérarchie de l'infanterie, Tactique uniquement les officiers supérieurs de l'infanterie. Ravitaillement et Médicale ont leurs appellations

propres :
- Soldats du rang : deuxième classe, première classe ;
- Sous-officiers : ingénieur principal, ingénieur en chef, ingénieur général ;
- Officiers supérieurs : ingénieur général de première classe, ingénieur principal.

La principale base de la FRAG est le QGC (quartier général central), base qui occupe un système stellaire entier, forteresse inexpugnable tant la densité des vaisseaux et des soldats est élevée. C'est là que se trouve l'Officier Supérieur et son état-major. La FRAG dispose de nombreuses autres bases, chacune dirigée par un Officier Principal, généralement le plus gradé (mais il y a parfois des exceptions). Il est à noter que la division tactique a ses propres bases, sur lesquelles elle accueille souvent la division sécurité.

Emblème et devise :
Il est de coutume que chaque unité, en raison de son histoire propre, ait son emblème et sa devise. Il existe néanmoins un emblème particulier pour chacune des trois armes :
- Marine : ailes stylisées argentées sur fond noir et la devise : « aller loin, frapper fort » ;
- Infanterie : un arc et un fusil d'assaut noirs croisés sur fond rouge et la devise : « vaincre ou périr" ;
- Interarmes : un poing noir tenant un bâton argenté sur fond blanc et la devise : « résister et assister ».

7.4.4.1 Les bases militaires de la FRAG

Base permanente
La FRAG est une force armée d'intervention. Sa force réside à la fois dans sa puissance de feu, sa rapidité d'action et pour une bonne mesure dans sa réputation. Elle n'a que peu de bases permanentes. Comme pour la Garde, l'entraînement des troupes et la nécessité d'impressionner les foules font qu'elle conserve des bases au sol. Encore que les bases d'entraînement soient archisecrètes. Ne montrez JAMAIS que vous en connaissez l'aspect, cela vous rendrait immédiatement suspects d'être soit des comploteurs contre l'AG, soit des déserteurs de la FRAG. La Guilde ne pourrait alors plus rien pour vous et nierait avoir eu connaissance de vos agissements !
Toutefois -au cas où- vous devez savoir à quoi ressemblent ces bases. Elles sont situées sur des planètes très inhospitalières, le plus souvent sans atmosphère respirable ou aux gaz très corrosifs.
Des bâtiments bas, simples boîtes parallélépipédiques, y entourent un immense hangar qui peut mesurer jusqu'à mille mètres de haut, sur plusieurs kilomètres de long et de large. Il contient principalement un terrain d'entraînement synthétique qui n'a rien de virtuel. Des générateurs et des machines à effet chrono-compresseur peuvent en faire, du jour au lendemain, une steppe aride, une jungle inextricable, une ville. Ce terrain est en principe habitées de droïds multiformes mais aussi (c'est là une vérité contre laquelle nous ne pouvons pas grand-chose) des clones animaux, parfois aussi humain, vieillis en quelques heures, vaguement instruits en haute fréquence et lâchés dans ce décor pour mourir un instant plus tard sous les lasers des troupes de la FRAG.
Il nous est difficile d'aller enquêter dans ces bases, car les recrues reçoivent un conditionnement et des mots de passes hypno-implantés avant de s'y rendre et un Mega en Transfert a peu de chances de ne pas être repéré. Quant à un espion, sur une base d'entraînement, il n'a pas droit à un jugement : dès qu'un officier l'a déclaré espion, tout homme ou droïd présent doit immédiatement le tuer. Il n'y a bien sûr pas de points de Transit sur ces planètes et nous ne les connaissons même pas toutes. Je ne vous souhaite pas d'avoir à y aller un jour.

Base de crise
Toujours en alerte, la FRAG est prête à intervenir partout. Une « cellule » de la FRAG est composée de dix à cinquante croiseurs, accompagnés de vedettes d'appui tactique. Tous les croiseurs sont à même de larguer sur un monde une centaine de vaisseaux d'assaut planétaire, munis de tourelles lasers et paralysantes et capables de débarquer chacune mille hommes de troupe ou plusieurs dizaines de véhicules terrestres antigrav. Selon le type d'intervention, la FRAC envoie un seul vaisseau, une cellule ou des dizaines de cellules...

La « base de crise » de la FRAG est donc constituée d'une ou plusieurs cellules, réunies dès que l'AG considère qu'un système devient dangereux ou qu'une crise menace d'éclater. L'armada ainsi composée croise lentement dans la zone la moins fréquentée se trouvant à portée de saut triche-lumière du système visé, prête à intervenir. Il n'est pas rare, s'il y traîne un pirate malchanceux, que la flotte le gobe au passage comme un vulgaire moucheron.

Effectifs d'un croiseur lourd de la FRAG
Environ 270 appareils et 25.000 personnes, soit :

- 100 barges de débarquement
- 20 appareils de reconnaissance et d'appui (capacité 300 passagers ou environ 20 t de fret)
- 150 chasseurs
- 1.000 pilotes et autres navigants
- 1.000 personnes à la manœuvre du croiseur.
- 10.000 hommes des troupes d'assaut
- 2.000 hommes de soutient pour les troupes d'assaut (scouts, transmissions, etc.)
- 2.000 hommes de logistique pour les troupes d'assaut (débarquées après pacification).
- 2.500 hommes des troupes du Génie (construction d'édifices, de bases temporaires, de ponts, réparation des bases détruites, etc.)
- 7.000 hommes d'équipage (services, machinistes, pompiers, médecins, cuisiniers, peintres, habillement, etc.) secondés de quelques milliers de droïdes de divers gabarits.

Base de veille : **une verrue sur le front**
La base de veille est « l'œil de l'AG » que laisse la FRAG après une intervention ou tant que la situation reste problématique. A l'inverse de la Garde, qui s'installe alors derrière des fortifications correspondant au pays « pacifié », la FRAG se retranche dans des installations d'une laideur telle qu'elle fait l'unanimité contre elle parmi les peuples du cosmos. Casemates de métal hérissées de protubérances, antennes de toutes formes aussi agressives que possible, murailles aveugles gris sale percées de canons à plasma, essaims de sondes et de ballons encombrant le ciel de la base et les terrains environnants, la FRAG prend même soin de laisser derrière elle des traces de son passage difficiles à effacer.
Cela dit, si vous avez l'occasion d'entrer dans une telle base, vous verrez que l'intérieur en est très différent. Autour du poste de commandement, installé au centre, rayonnent les divers quartiers.
Casemates des troupes, intendance, armement, piste d'atterrissage des navettes et des engins aériens, parkings des véhicules terrestres, département des sondes et détecteurs, centre d'énergie, bref, tout ce qui n'est pas le terrain d'entraînement est d'une propreté impressionnante. Entre les bâtiments, le sol est couvert d'un revêtement lisse, gris clair, peint de diverses indications techniques. Les différents droïdes, y compris les petits robots ménagers, peuvent s'y déplacer sans encombre.
Chaque construction ne possède qu'une unique entrée, protégée par un sas équipé du système Trace décrit plus haut. Et les patrouilles sont fréquentes, moins par crainte d'éventuels intrus que pour surveiller les troupes et maintenir la pression psychologique qui règle la vie des soldats de la FRAG.
Je vous déconseille d'y passer vos vacances.
Si des centaines de droïds circulent à l'intérieur de la base, on n'en voit quasiment aucun à l'extérieur. Les raisons invoquées sont d'ordre psychologique : les petits droïds sont souvent serviables et inoffensifs et nuisent à l'image implacable de la FRAG. Il semblerait surtout que, parfois, les robots utilisés ne répondent pas aux trois lois de la robotique. Cette entorse n'est normalement autorisée que pour les robots de combat mais plusieurs témoignages indiquent clairement que des droïds standard de la FRAG ont déjà servis de tueurs. Ce qui signifie, pour tout Mega prudent, qu'il faut considérer chaque droïd de la FRAG comme un assassin en puissance.

Effectifs d'une base de veille de la FRAG
En général, la base de veille conserve un tiers des effectifs débarqués.
C'est-à-dire, par vaisseau mis en œuvre :

- 300 navigants pour 50 chasseurs et 30 barges
- 3.000 hommes de troupe

- 600 hommes pour la logistique
- 600 hommes de maintenance pour les armements de la base
- 800 hommes du génie
- 2.000 hommes pour le fonctionnement de la base.

Lors d'interventions ponctuelles brèves sur de petites colonies, les effectifs peuvent être inférieurs à ceux indiqués ci-dessous, à cause notamment de l'absence des troupes du Génie et des équipes de maintenance.

Les Megas et La FRAG
Les grands chefs de la FRAG considèrent la Guilde des Megas comme une force non négligeable qui peut un jour se retourner contre l'AG et s'en méfient. Ils savent bien que les Megas agissent parfois à leur encontre, même indirectement. Mais ils se plient à l'autorité de l'AG et ne sont pas du genre à monter des provocations pour discréditer la Guilde.
Les officiers de la FRAG sont informés de l'existence des Megas et de leurs possibilités de Transit et Transfert et sont entraînés à résister au second. Si un Mega fait son apparition lors d'une opération, ils l'intègrent immédiatement dans leur plan d'opération, comme : source de renseignement, guide, force d'appoint (non fiable), crétin à envoyer se faire tuer le premier pour économiser un (valeureux) homme de troupe. Parmi la troupe, justement, les Megas sont très mal vus. Qualifiés d'anarchistes, ils ont parfois eux l'indécence de sauver la mise d'unités FRAG qui, trop confiantes, s'étaient laissées piéger ! (Non que ce soit l'usage chez les Megas de voler au secours de la FRAG mais en l'occurrence, l'échec des soldats aurait signifié des conséquences dramatiques pour toute une population ...)

Note de la guilde : bien souvent, les Megas peuvent utiliser l'efficacité de la FRAG à leur avantage car ces super soldats, un brun obtus parfois, sont d'une obéissance sans faille pour des militaires et d'une grande logique pour des officiers. Si une équipe de Megas apporte des preuves cohérentes à des officiers de la FRAG, les Megas peuvent être sûr qu'ils en tiendront compte et que l'information remontera à qui de droit dans les plus brefs délais. Et peu importe que les Megas aient l'air pas très nets, pour peu que leurs informations soient fournies avec clarté. On peut dire ce qu'on veut de la FRAG, sauf parler d'inefficacité: avec eux, soyez clair et concis, résultat garanti !

7.4.5 Office de surveillance galactique (OSG)

L'office de surveillance galactique ou bureau du contre-espionnage de l'AG est né au début de la seconde AG. Son existence a été rendue possible par la double nécessité de garder un œil sur les entités AG tentées par une aventure militaire hégémonique semblable à celle des Warnaheng-Periss et de l'indispensable défense contre les inévitables tentatives de déstabilisation par les systèmes extérieurs à l'AG, profitant de la faiblesse de l'Assemblée naissante.
Ce service a connu de nombreux avatars, des dissolutions, des passages dans la clandestinité, des échecs retentissants, des scandales avérés ou inventés mais aussi quelques succès éclatants. Et l'absence de crise interne majeure depuis plusieurs siècles montre à la fois l'efficacité de l'OSG et sa stabilité.

Fonctions et missions :
Comme dit plus haut, la mission de l'OSG est double: surveillance des adhérents de l'AG et surveillance des agissements des gouvernements étrangers. Il est évident que face à cette vaste tâche, l'OSG ne disposera jamais du personnel et des ressources suffisantes. C'est pourquoi il a depuis longtemps la possibilité de faire appel aux services du BCPG, de la Garde ou de la FRAG, que ce soit pour des renforts matériels, pour leurs bases de données ou pour ordonner la surveillance d'un secteur galactique bien précis, l'arrestation et l'arraisonnement d'un vaisseau, le blocus de certaines zones de transit spatial...
Pour mener à bien sa mission, l'OSG est divisé en deux sections, sobrement nommés « départements ».

- Département du contrôle intérieur : cette section a la délicate mission de surveiller les entités AG, autrement dit de pratiquer ce que certains appellent, avec justesse il est vrai, de l'espionnage interne. Chaque entité sait, en effet, qu'elle est surveillée par l'AG au titre de la prévention des conflits entre ses membres. Certains grincent des dents, d'autres se détournent hautainement de cette question mais il n'en reste pas moins que ce département a ses agents implantés dans les gouvernements et les parlements, les principales compagnies et les réseaux de transport interplanétaire de tous les membres. Chaque agent possède sur chaque entité des données exhaustives concernant la politique interne, les relations diplomatiques, la puissance commerciale, les forces militaires ainsi qu'un grand nombre de détails plus ou moins croustillants sur la vie privée des gouvernants et de leurs proches. Toutes ces informations sont évidemment stockées dans des lieux hautement sécurisés, gardés par la FRAG.

- Département de la protection intérieure : cette autre moitié de l'OSG, représentant en fait près des deux tiers de la totalité de ses ressources, a pour mission de surveiller les agissements des systèmes étrangers à l'AG au sein de celle-ci. Travaillant parfois en collaboration avec le SSE (voir ci-dessous), le DPI noyaute les ambassades étrangères, les personnels des zones de transit, toutes les compagnies travaillant avec d'autres clients que l'AG. Elle surveille aussi tout transfert de technologie (projet de vente d'armement notamment) ou de compétence (par exemple exil d'un grand scientifique ou d'un ancien officier de la FRAG) et dispose, pour accomplir tout cela, d'un nombre gigantesque d'informateurs et d'agents infiltrés mais aussi d'ordinateurs et d'Intelligences Artificielles particulièrement puissantes, permettant de mettre en relation des renseignements apparemment disparates pour déterminer une trame unique d'évènement.

Organisation et hiérarchie :
De la même façon que le BCPG, l'Office est un organisme civil. Dirigé par l'Intendant Général, qui est responsable devant le Parlement des actions de ses hommes, l'OSG est organisé sur un modèle assez semblable à celui de son pendant policier. L'AG est donc découpée en secteurs, avec à la tête de chacun d'eux un Intendant Principal ayant sous leurs ordres des commissaires et des inspecteurs. Au niveau inférieur, il n'y a pas vraiment d'uniformité dans l'organisation, l'OSG étant réputé pour sa souplesse et sa capacité adaptation aux différentes situations locales.

Emblème et devise
L'évident souci de discrétion de l'Office fait qu'il n'existe ni emblème, ni devise, ni uniforme.
Cependant, la carte d'identification des commissaires et des inspecteurs comprend un cercle d'étoiles mouvantes, blanches sur fond noir. Elle peut, par simple introduction dans un système de sécurité ou un ordinateur, briser toute protection officielle de l'AG si le mandant de l'agent l'y autorise. La légende véhiculée par certaines (mauvaises) séries de feuilletons en trivision a popularisé l'idée du « mandat absolu » qui permettrait de tout ouvrir et de passer toutes les barrières. Ce type de mandat est évidemment inexistant.

Note de la guilde : il fut un temps où la guilde mit au point un passe « étoilé » avec, par défaut, les attributions maximums ; ces attributions étaient encore supérieures à ce qui était autorisé pour les agents de l'OSG. Évidemment, cela s'est su et l'information est remontée jusqu'à de hauts Médiates connaissant l'existence de la guilde.
L'Immédiator a fait les gros yeux à la guilde qui, depuis, évite d'utiliser des passes étoilés « surpuissants, que même les membres de l'OCG n'en n'ont pas de semblables ! ». Depuis, quant un cyber-pirate parvient à faire une copie acceptable d'un passe étoilé, la guilde reçoit un message des autorités de l'OSG afin de savoir si nous n'aurions pas par hasard envoyé des agents sur le terrain.
Ils n'ont pas l'air d'apprécier. Cependant, il est exact que la Guilde, toujours pragmatique, a gardé quelques « étoilés » au cas où une situation gravissime surviendrait ...

7.4.6 Service de sécurité extérieure (SSE)

Le SSE est le service d'espionnage dirigé uniquement et exclusivement vers des missions extérieures aux frontières de l'AG. Il résulte de la volonté de plusieurs Immédiators de rationaliser les différents organismes administratifs ayant mandat pour mener des investigations externes, venant des différentes forces de l'ordre ou du renseignement déjà existantes et dont le foisonnement et le manque de moyens étaient la principale cause de leurs inefficacités respectives. Le SSE a été créé en démantelant ces différents services et en les réorganisant sous la férule d'un service unique.
Cette reconstruction ne s'est pas faite sans mal ni sans oppositions mais les diverses menaces que subit l'AG suffirent à provoquer un mouvement en faveur du SSE suffisamment important pour qu'il puisse être achevé.

Fonctions et missions
Le décret spécial de fondation du SSE précise que la mission de ce service est « de rechercher et d'exploiter les renseignements intéressant la sécurité de l'AG ainsi que de détecter et d'entraver, hors du territoire commun aux différentes entités AG et aux planètes Médiates, les activités d'espionnage dirigées contre les intérêts de l'AG afin d'en prévenir les conséquences ». Fort d'un personnel et de moyens imposants, le SSE est administré par un Directeur Principal, qui préside aussi le Conseil du Renseignement, ce dernier réunissant le Directeur et son équipe, certains Médiates et diplomates et des spécialistes venant de tous les services (BCPG, OSG, Garde Fédérale, FRAG...). Le SSE est divisé en différentes directions, chacune gérée par un Directeur Délégué :

- Direction administrative : Elle s'occupe du personnel, gère le budget et plus généralement toutes les ressources qui ne sont pas prises en charge par une autre direction ;
- Direction des opérations : Elle gère les unités de choc et d'intervention du SSE, composées pour la plupart par des anciens de la FRAG et de la Garde ;
- Direction du renseignement : la section « d'intelligence » du SSE. Elle gère les agents implantés à l'extérieur de l'AG. Également responsable des systèmes d'écoute et de piratage. Réunit tous ces renseignements dans une base unique, déjà alimentée par les données du Département du Contrôle Intérieur de l'OSG, même si, officiellement, les deux organismes fonctionnent en parallèle ;
- Direction stratégique : Elle collecte des renseignements dans toutes les directions pour établir des projections à moyen et long termes et anticiper ainsi les actions et les implantations des agents du SSE dans les zones qui deviendront sensibles, même si elles ne le sont pas actuellement ;
- Direction technique : service de recherche (et d'espionnage) technologique. Cette direction finance directement des recherches sur l'armement, l'informatique et les Intelligences Artificielles, les vaisseaux, les drogues, les techniques d'hypnose. C'est ce service qui a mis au point l'entraînement qui reçoivent les officiers supérieurs et les Médiates de haut niveau pour développer une résistance au Transfert.

Emblème et devise
Ni emblème, ni devise, la discrétion étant évidemment la qualité première de ce service qui ne prise que très peu la publicité.

Note de la guilde : *souvent, la guilde est amenée à travailler en collaboration avec le SSE et parfois sans le savoir. Les membres du SSE sont des contacts de choix pour les Megas ; leurs compétences sont variables mais rares sont les incompétents parmi eux !*

7.4.7 Les Yeux de l'Immediator

Sans doute le plus étrange de tous ces services, les Yeux sont les agents secrets placés sous les ordres directs de l'Immédiator. En dehors de lui, personne, à l'exception possible de la Table Ronde, ne connaît leur identité ou leur nombre exact (qui selon les rumeurs, varie d'une petite dizaine à plusieurs milliers, la vérité s'établissant sans doute entre ces deux extrêmes). Ces agents sont directement recrutés par d'autres Yeux, le plus souvent pour des missions temporaires : surveillance

d'un Médiate, investigation et rapport sur l'état d'une communauté ... Il peut s'agir de votre voisin de palier, d'un pilote de cargo, du policier qui règle la circulation au coin de la rue, bref, n'importe qui.

Les Yeux disposent d'un pouvoir très étendu, prenant le pas sur le BCPG ou l'OSG si nécessaire. Ils possèdent une carte d'identification portant un œil inscrit dans un octogone qui ne s'active qui si le porteur est génétiquement reconnu par la carte. Il va de soi que faire usage d'une fausse carte d'œil de l'Immédiator est assimilable à un crime de haute trahison de l'AG.

Note de la Guilde : Attention, tous sont au courant de l'existence des Megas et de leurs possibilités, ils sont même entraînés à résister au transfert et surtout à le repérer s'ils en ont été victime. Rien n'est plus préjudiciable à un Mega que d'avoir sa tentative de transfert dans un dossier sur le bureau de l'Immédiator !

7.4.8 Autres services

L'OSG, le SSE et les Yeux ne sont évidemment pas les seuls services d'espionnage ou de contre-espionnage existant dans l'AG. Notons deux types d'organisme :

- Services secrets des entités AG : chaque entité possède bien entendu ses propres services, qui agissent parfois en collaboration avec ceux de l'AG mais plus fréquemment en concurrence. Chacun noyaute l'autre et, le plus souvent, atteignent une sorte de statu quo un peu instable mais viable.
- Services de renseignement des grandes compagnies : les trusts et les corporations les plus puissants disposent également d'unités de renseignement, en général assez peu nombreuses mais extrêmement spécialisées. Ces unités sont souvent sous la surveillance de l'OSG

7.5 Les locaux de l'AG

Départements
L'Assemblée Galactique est une énorme machine semblable à un gouvernement ou à notre ONU du point de vue de son organisation. Elle est donc fragmentée en départements qui sont comme autant de ministères, sous-ensembles orientés dans un but précis : département des planètes extérieures, département du négoce, etc ...
Les principales installations de chaque département sont implantées sur des planètes Médiates, c'est-à-dire appartenant à l'administration de l'Assemblée Galactique. On y trouve des villes, des commerces comme partout ailleurs mais il n'y pas de gouvernement. Le territoire est administré par le bureau « vie locale » du département installé là.

Annexes
Sur chaque planète existe au moins un territoire neutre et protégé où sont rassemblés les services de l'AG, c'est-à-dire un représentant de chaque département. On ne parlera pas de bureaux : malgré un effort de normalisation, les installations planétaires sont tenues par des autochtones, selon les modes d'organisation locale (par exemple : sous la grande halle du marché, une fois par « semaine »). Les cas les plus urgents peuvent toujours être traités avec le bureau standardisé de l'astroport principal.

Siège de l'Immediator
L'Immédiator, arbitre suprême de l'AG, et un conseil permanent d'une vingtaine de Médiates suprêmes (qui sont au total 230 à l'heure actuelle), résident dans un immense palais flottant situé sur Tegem III, monde au climat agréable mais dont les océans couvrent à peu près 95 % de la surface et sont peuplés de créatures monstrueuses et voraces. Une activité tectonique intense en perturbe parfois violemment les champs magnétiques et gravifiques et l'atterrissage des vaisseaux sur Tegem III ne peut se faire qu'avec l'aide des champs de guidage du Palais. Tegem III constitue donc une forteresse naturelle non négligeable, à laquelle s'ajoute bien sûr les dispositifs de défense les plus sophistiqués en vigueur.
Le Palais recèle le système d'information le plus complet disponible sur les systèmes de l'AG et sur

bon nombre d'Extérieurs. Ce qui ne signifie pas qu'il soit sans lacune : l'information sur une planète précise dépend parfois d'un seul agent, qui peut être officiel ou secret (sur certaines Extérieures) et donc sujet aux défaillances. (Note au MJ : la mémoire centrale du système est stockée à bord d'un vaisseau de type 1, équipé de moteurs triche-lumière et monté sur rampe d'éjection, capable de quitter la planète en 10 secondes et de passer en 10 secondes encore en vitesse supralumineuse.)

- **L'Immediator et la Guilde** : la rumeur veut que l'Immédiator dispose des plus rapides vaisseaux triche-lumière de l'AG mais aussi des meilleurs pilotes, d'une ethnie peu connue, capables de quitter les routes connues du Triche-Lumière pour y prendre des raccourcis. L'arbitre suprême de l'AG pourrait ainsi à sa guise se promener sur les plus lointaines planètes, se mêlant à la foule pour s'y faire sa propre opinion sur le cours de la vie dans la Grande Fédération. Note au MJ : l'un des secrets les mieux gardés de l'AG est le lien existant avec la Guilde des Megas. Il est certain que lorsque l'Immédiator part dans un point de Transit, emmené par deux « vieux » des Messagers galactiques, il dispose d'une mobilité décisive dans les cas d'urgence. Mais il doit d'abord se rendre sur une planète disposant d'un point de Transit. Par sécurité, Tegem III n'en recèle aucun.
- Beaucoup de Médiates ont déjà travaillé sur des affaires impliquant des Megas : parfois en tandem, parfois en parallèle, parfois en opposition. Mais seuls les Médiates suprêmes savent que l'Immédiator voyage instantanément grâce à eux.

Chapitre 8 - Les habitants

Qui sont ces gens qui peuplent le cosmos ? Que font-ils, où vont-ils ?
Avant de s'embarquer vers des destinations exotiques, le Mega avisé doit connaître quelques aspects de la vie des habitants de l'AG, au moins dans les grandes lignes.

8.1 Les races Humanoïdes

Une tête, deux bras deux jambes, cet ensemble d'attributs semble être commun dans la galaxie. Voici un aperçu des ethnies humanoïdes les plus répandues.

8.1.1 Type Talsanit

Les Megas originaires de la Terre sont souvent confondus avec une ethnie très répandue dans l'univers : les Talsanits.

Les Talsanits présentent en effet toutes les variantes terriennes, y compris les pygmées, avec, en plus, certains métissages qui n'existent pas sur notre vieille planète.
D'autres branches peuvent être aussi apparentées au type talsanit :

- Une ethnie ondine, les Soulimps, aux membres palmés et au métabolisme proche du dauphin.
- Les peuples originaires de Wotan, d'Olgrine, de Vilna et d'Ilmane.
- Les Simriss, à la peau épaisse et grumeleuse, laissent peu passer leurs émotions sur leurs visages lisses, à peine percés de deux yeux minuscules et d'une bouche coupée au rasoir. Ce qui explique peut-être leur nombre important au sein de divers conseils galactiques malgré une piètre réputation en matière d'organisation et d'analyse, et un caractère peu « humain »,
- Enfin, n'oublions pas les Oovars, à l'aspect d'éternels enfants chétifs, mais fort malins.





La plupart de ces ethnies sont interfécondes, mais les métis sont parfois stériles. Parfois aussi, ils sont un compromis entre leurs parents. D'autres fois, au contraire, ils ressemblent tout à fait à l'un et pas à l'autre.

Parmi les humanoïdes Talsanits, les lapinoïdes sont les plus répandus. Ils adorent voyager, et s'ils ne peuvent se payer le billet sur un vaisseau, n'hésitent pas à s'y engager à n'importe quel poste. On les rencontre donc fréquemment dans les coursives techniques.



8.1.2 Type Ganymédien

Morphologie :
Les ganymédiens ont une morphologie et une ossature de type Talsanite, mais un métabolisme plus proche de celui des reptiles, une peau couverte d'écailles, ainsi qu'un mode de reproduction ovipare.
Ils possèdent assez souvent des griffes rétractiles (plus ou moins



utilisables).
Ils sont plus à l'aise avec les températures élevées (jusqu'à 80 degrés) qu'avec celles qui descendent au dessous de 0.
De plus, une coordination particulière de leur vue et de leurs mains leur donne des capacités de pilotage supérieures à celle de la plupart des Talsanites. Ils semblent avoir une meilleure perception des mouvements.
Leur hérédité semble plus souple que celle des Talsanites, d'après la diversité des morphologies qui englobe l'ensemble des ethnies Ganymédiennes.
Cependant, Il apparait que dans les unions de type Ganymédiens différentes, l'ethnie principale originaire de « Omicron Leporis Bis » soit dominante notamment chez les Spatiens.
Aussi, tous les « métis » ont-ils une silhouette semblable. Les ethnies « pures » sont cantonnées à leur planète d'origine voire à une région de leur planète d'origine. Les différences entre les ethnies se situent au niveau de la taille, de la forme de leur tête avec parfois la présence d'une collerette membraneuse ou de crête dorsale.
Citons quelques ethnies dites « pures » :
Les Fzerlx, une ethnie volante, très primitive et arboricole.
Les Sokhanns, au visage encore plus « Talsanite » que les Ganymédiens
Les Tzexz, sorte de varans bipèdes, massifs et épineux, de basse intelligence.
Les Ptrax, aux bras chétifs (disons même atrophiés), aux pattes massives, au corps serpentin mais à la bouche très mobile et à la langue préhensible (taille moyenne ; 2.50m)
Histoire :
Les ganymédiens sont les cofondateurs de la première AG (avec les habitants de Norjane).
Une part non négligeable de la culture AG est inspirée de celle de « Omicron Leporis Bis », notamment au niveau des protocoles standards de communication dans l'espace ou sur les spatioports.
Ils sont indiscutablement doués pour la mécanique de pointe et l'utilisation des métaux et des alliages. Leur résistance naturelle à la chaleur leur a permis une précoce maîtrise du travail des métaux.

Une partie de leur histoire appelée « la grande honte » marque un tournant dans la culture Ganymédienne. Ils passent d'une civilisation féodale dont l'activité première varie entre la guerre et la quête de prestige à une civilisation pastorale et pragmatique dont seuls « les maîtres du métal » gardent une part importante de leur ancien mode de vie.
Il faut dire que la grande honte fut l'emploi d'une épidémie pour remporter une guerre entre deux clans dont le nom a été volontairement oublié.
Cette épidémie a, au final, décimé près de 85 % de la population de « Omicron Leporis Bis ».

Les rares survivants, choqués, ont radicalement changé leur mode de vie.
Les rescapés des castes dirigeantes étaient profondément imprégnés des valeurs de prestige. Ils ont été les plus atteints par cette manière de faire la guerre qui ne respecte absolument aucune des traditions des clans. Leur mode de pensée s'est effondré, laissant la place aux rares femelles Ganymédiennes qui ont fait fi des conventions de prestige pour assurer la survie et prendre momentanément un pouvoir qu'elles n'avaient que rarement exercé.

La nouvelle quête de sens des différents clans Ganymédiens et les capacités des « maîtres du métal » (seule des anciennes castes à avoir survécu) ont permis à cette race de faire un bon prodigieux dans les sciences et la technologie.
Ils ont reconquis leur planète puis l'espace sans faire de guerre (ou presque) et ont finalement rencontré les Talsanites de Norjan.
C'est ainsi que les terribles clans combattants ganymédiens ont su développer et garder une aptitude à la communication et à l'adaptation qui a inspiré les façons de vivre des premiers spaciens.
Mais les Ganymédiennes ont aussi conservé un coté irrévérencieux.

Psychologie :
L'origine ovipare des Ganymédiens a laissé des traces dans leur société.

Par exemple dans la façon de hiérarchiser la place des individus dans la société selon leur âge.
Dans leur passé, les femelles Ganymédiennes se débarrassaient des œufs les moins aptes à survivre au sein de leur couvée. Cette forme de sélection se poursuivait parfois après l'éclosion des œufs ; on parle même de cannibalisme pendant les périodes de disette.
Le droit à l'existence chez les jeunes Ganymédiens augmentait avec l'âge.
Après « la grande honte », la nécessité de repeupler « Omicron Leporis Bis » permis à certains jeunes, moins favorisés physiquement, de survivre en développant d'autres qualités ce qui permit l'essor social et scientifique de « Omicron Leporis Bis ».

Actuellement les Ganymédiens tolèrent tout à fait une forme souple d'eugénisme.
La « déclaration des droits de l'homme et du citoyen » intrigue beaucoup les Ganymédiens qui s'amusent à commenter les déboires de cette doctrine sur Sol3. De même, les débats sur le droit à l'avortement semblent les passionner.

Note du Professeur McAllister : *Les jeunes - de 30 ans ont tendance à développer une forme de sens de l'humour particulier, surtout axé sur leur position sociale et les limites théoriques qu'elle leur impose. Souvent subtiles, ces plaisanteries à répétition ont tendance à agacer. C'est aussi le but recherché par les jeunes ganymédiens et surtout les femelles qui sont réputées beaucoup plus « joueuses »*
Beaucoup de Ganymédiens vouent une passion sans borne pour les bains chauds et plus particulièrement pour les bains de boue !

8.1.3 Type Kheojj

Très rares, mais importants, sont les Kheojjs d'Azzmehoudh. Les Kheojjs, bien que vaguement humanoïdes, semblent suivre des lois d'hérédité différentes : les individus y sont parfois lisses comme des savonnettes, parfois poilus comme des balais-brosses. Deux frères peuvent mesurer l'un 3 m et l'autre 40 cm, avec des couleurs de peau toujours sombres mais variant du bleu au carmin, au marron, au vert. Certains ont une courte queue, d'autres une paire de bras courts de part et d'autre du cou. Les Kheojjs détestent les objets technologiques mais font exception pour les armes de tir car ils sont en guerre perpétuelle entre familles, tribus, et même entre planètes. Car, s'ils refusent de s'intéresser aux machines dès qu'elles dépassent le niveau de la catapulte, ils ont appris, dès l'arrivée des explorateurs de la Première AG, à asservir les Humains et à les forcer à fabriquer et faire fonctionner ces machines pour eux. Ils possèdent donc un arsenal impressionnant, accumulation des milliers d'années d'armement, épine dans le pied de l'AG qui espère que les Kheojjs continueront longtemps à se battre entre eux dans leur coin de l'espace, comme ils l'ont toujours fait.
Les Kheojjs d'Azzmehoudh sont les plus humains de cette race, probablement par métissage avec leurs anciens esclaves talsanits et beaucoup préfèrent quitter leur planète menacée pour s'intégrer à l'AG. Mais ils y sont souvent considérés comme des espions... La plupart tiennent des fermes isolées.

8.1.4 Type Halns

Les Halns sont une ancienne race humanoïde dont l'empire était florissant avant la première Assemblée Galactique, de -27.088 à -12.000 avant l'AG.

Morphologie :

- On peut confondre les Halns avec leurs descendants, faisant partie d'une branche bâtarde de la race bannie de leur monde, appelés les Posthaln, disséminés sur bon nombre de mondes habités ou non.
- Ils ressemblent à de grands humanoïdes antre 2m et 2m50 d'une beauté marmoréenne.
- Leur peau change souvent de couleur selon leur humeur.
- Leurs mains possèdent deux pouces griffus (l'auriculaire ayant la forme d'un autre pouce) ce qui rend leur équipement difficilement utilisable pour les Talsanites.
- Ils n'ont pas de système dentaire (ils découpent et mâchent leurs aliments grâce aux griffes de

leurs pouces)
- Leurs yeux possèdent de deux à trois iris protégés par une membrane. Lorsqu'elle est fermée, leurs yeux donnent l'impression d'être sans pupilles, ce qui donne au haln un aspect inquiétant.

Note du professeur McAllister : *Peut-être veulent ils ainsi se fermer au monde extérieur !*

- Ils perçoivent un spectre de couleurs plus étendu que celui des Talsanites.
- Leur odorat est lui aussi très développé.
- Leur longévité peut atteindre les 500 années standards.
- Leurs mouvements sont étrangement coulés (fluides) comme s'ils se déplaçaient au ralenti ce qui peut avoir un effet hypnotique sur les Talsanites.

Note du professeur McAllister : *« je pense qu'il s'agit du résultat d'une représentation sociale issue de leur acuité visuelle supérieure et basée sur le mouvement »*

Psychologie :

Note du professeur McAllister : *Sophistiqués, isolationnistes, mystérieux, patients, hautains, dédaigneux : ainsi paressent les Halns !*

- La tradition revêt une importance capitale au sein de la civilisation Haln, au point d'en paraître absurde (surtout aux yeux des races plus jeunes comme les Talsanites). De plus, la logique des ces innombrables traditions parait bien floue pour les êtres qui ne vivent que 160 ans et n'ont donc pas la patience de s'en imprégner comme le font les Halns tout au long de leur enfance (qui dure de 50 à 120 ans !).
- Très raffinés et parfois cruels aux yeux de certaines races mais très respectueux de leur étiquette, ils considèrent les Talsanits comme des êtres sans goût et sans culture – ce qui en comparaison des Halns n'est pas tout à fait loin de la vérité.
- Seule la civilisation Ganymédienne a une certaine valeur à leurs yeux : les protocoles traditionnels complexes des Ganymédiens, à base de pas de danse et de sifflements longs, reflètent le raffinement d'une civilisation évoluée. Certains d'entre eux ont d'ailleurs servi de base aux protocoles de communications de l'AG.
- Les actions ou réactions des Halns sont souvent léthargiques et ils affichent, quand ils doivent faire acte de présence aux assemblées de l'AG, une sorte de dédain résigné.
- La division des taches entre les sexes au sein de la société Haln est très rigide : les femelles s'occupent de l'intérieur du foyer, de la religion, de l'enseignement, de la police, de la recherche et de la production ; les mâles s'occupent de l'extérieur (espace), du commerce, de la guerre, de la politique et de l'art sportif appelé « le rayon et l'armure ».

Histoire :
- Ils prétendent avoir été les premiers à avoir développé la technologie triche-lumière (mais les archives de ces époques ont disparues).
- Leur empire englobe encore officiellement plus de 114 systèmes stellaires, plus souvent habités par des populations locales que par les Halns eux-mêmes. Le cœur de l'empire Haln, habités à 100% par des Halns, compte 32 mondes.
- Leur adhésion à l'AG a donné lieu à un accord écrit particulièrement volumineux qui pourrait se résumer à : « l'AG ne s'occupe pas des affaires des Halns et les Halns laissent l'AG tranquille ».
- Au sein des médiates, l'affaire « Hounz-har-Cral » reste emblématique de la diplomatie Haln : « Hounz-har-Cral », petite planète peuplée de Cral, sympathiques batraciens à la culture si raffinée, était en conflit avec les « Bocladu » pour une histoire d'honneur qui échappe encore aux Crals, plutôt amateurs de bon mots et d'autodérision. Cependant, la menace militaire Bocladu ne portait pas à rire. Les Crals, en épluchant leurs archives pour trouver un moyen d'éteindre cette querelle de néant, tombèrent sur un texte stipulant leur appartenance à l'Empire Haln.
  Sentant une occasion de ridiculiser la tradition militaire des Bocladus, ils prétendirent qu'ils étaient

sous la protection de l'éternel Empire Haln. De plus, tous les 50 ans, avec une régularité d'horloge atomique, un ambassadeur Haln ne manquait jamais de visiter leur planète, respectant ainsi une de leurs traditions ancestrales.
Mais les Bocladus n'en crurent rien et préparèrent l'invasion jusqu'à l'arrivée inopinée de la FRAG envoyée en urgence par l'AG.
Depuis, l'ambassadeur Haln est accueilli avec les honneurs à chaque visite, tous les 50 ans, sur « Hounz-har-Cral ».

- La flotte impériale Haln est connue pour sa maîtrise des combats en TL. Sa base principale, « la garde vigilante », est située en bordure de leur empire, à la limite avec une zone de TL mort. Ceci expliquant vraisemblablement cela. Cette base est un centre de formation et un dispositif de protection tourné vers l'espace TL mort, par tradition, sans qu'on sache pourquoi.

Note du professeur McAllister : *Les Halns sont offusqués quand on leur pose la question !*

- Ils défendent farouchement l'accès au cœur de leur empire. Il se situe en bordure d'un bras de la galaxie dans une région ou le voyage en Triche lumière est difficile.
- Il semble que la longévité des Halns n'ait atteint les 500 ans qu'à partir d'une période marquant le début de leur déclin vers -12.000 av 1AG.
- Actuellement, les planètes qui constituent le cœur d'origine de la civilisation Haln ne sont plus accessibles aux étrangers par ordre des autorités impériales.

Note du professeur McAllister : *et comme cette ordre date de plusieurs millénaires, il s'est transformé en tradition, c'est à dire sacré pour les Halns. Les tentatives d'intrusions se sont toute soldées jusqu'à présent par la disparition des profanateurs.*

- Les Porte-Couleurs : Il est rare de rencontrer des Halns en dehors de quelques médiates ou du groupe des Porte-Couleurs qui, depuis peu, sillonnent l'AG à la recherche d'informations sur leur passé.

Le rayon et l'Armure

- Le sport Culturel principal chez les Haln s'appelle « Le rayon et l'Armure ». Il consiste en l'affrontement d'au moins deux équipes vêtues d'armures intégrales souples et de lasers aux couleurs changeantes.
- Le but est simple : Éliminer l'équipe adverse en faisant changer la couleur des armures adverses jusqu'à les désactiver ainsi que le laser qui y est raccordé. Chaque tir d'un laser sur une armure de la même couleur que le rayon fait changer la couleur de l'armure qui fait automatiquement changer la couleur du rayon de l'arme de son porteur. Le tout suivant certaines combinaisons préalablement définies selon un très grand nombre de facteurs et bien sûr, en accord avec la tradition! Comme, par exemple, avec le fait que les matchs se disputent en apesanteur ! A noter que les lasers ne tirent pas mais dispensent un rayon constant qui peut balayer l'espace de façon continue. Une tactique classique consiste à modifier la couleur du rayon et de l'armure de ses propres coéquipiers en les touchant avec son propre rayon, afin d'adapter les possibilités tactiques de son équipe en fonction des combinaisons de couleurs de l'équipe adverse…
- Comprendre les règles et suivre une partie se disputant au score est chose faisable pour un non Haln mais la victoire aux points est jugé méprisable par les Halns qui préfèrent les victoires de prestige ou d'honneur.
- Les victoires de prestige sont accordées en fonction de certaines combinaisons effectuées en marge ou en opposition du système de points. Perdre avec panache apporte une indéniable victoire de prestige et d'honneur et gagner avec panache n'accorde qu'une victoire de prestige !
  Pour empêcher une équipe de gagner prestige et honneur lors d'une défaite, il convient à l'équipe victorieuse aux points de donner la victoire à l'autre équipe afin d'archiver une victoire de prestige et de laisser une victoire d'honneur + une victoire au point à l'équipe adverse. Ainsi, lorsque le dernier membre d'une équipe est éliminé, s'il se met délibérément en contact avec les faisceaux de plusieurs de ses adversaires tout en tirant dans une autre direction pour créer une combinaison

de couleurs changeantes qui représente l'ensemble de ses camarades éliminés, son équipe reçoit une triple victoire de prestige et une quadruple victoire d'honneur. Nul doute que l'équipe victorieuse au point lui donnera la victoire …

- Les tournois sont constamment organisés selon plusieurs rythmes :
  Tout les douzième de cycles pour les tournois d'enfants de moins de 50ans
  Tous les cycles pour les adultes
  Tous les cinq cycles pour les professionnels
  Tout les 10 cycles pour les équipes de prestige (ayant remporté le tournoi professionnel)
  Tout les 20 cycles pour les équipes d'Honneur (ayant remporté le tournoi de prestige)
  Tout les 50 cycles pour les équipes Impériales (ayant remporté le tournoi d'honneur)
- Le spectacle est magnifique.
- Les règles et les variantes innombrables.
- L'engouement de la population est général.
- La retransmission des rencontres se fait en tridi avec 12 angles de visions simultanées
- Elle provoque l'arrêt presque total de l'activité dans l'empire Haln.

8.1.5 Type Cheuch « le peuple des ambassadeurs »

- Ce sont des humanoïdes dont le métabolisme contient vraisemblablement des éléments minéraux.
- Ils sont réputés être des puits de sciences qui possèdent des contacts dans toute l'AG et au delà.
- Plutôt lents et paisibles, leur motivation parait bien étrange à la plupart des autres races de l'AG.
- Leur longévité est inconnue mais on s'accorde à dire qu'elle dépasse les 600 années standards.
- Ils ont l'apparence d'humanoïde aux traits anguleux et peu humains. Quant leurs traits s'animent, il est surprenant de voir une partie des angles de leur visage se transformer en courbes gracieuses.
- Ils s'expriment d'une voie cristalline, avec quelque chose de liquide et de granuleux qui vient effleurer les tympans Talsanites comme si du coton était appliqué sur vos oreilles après avoir souffert d'un bruit suraigu.
- Ils ont un statut particulier au sein de l'AG. Peu nombreux et sans aucune planète d'origine connue, chaque membre de cette espèce a le statut d'ambassadeur de son peuple et bénéficie donc d'un haut niveau d'impunité.

8.1.6 Type Cruises impériaux

Morphologie
Ce sont des humanoïdes frêles mais de grande taille (60 Kg, 200 à 230 cm) possédant une articulation supplémentaire à chaque membre. Leur peau est marbrée, jade et ocre jaune.
Ils ont un métabolisme entre le mammifère et l'insecte et sont très sensibles à toutes forme de vibrations (notamment les ondes de choc).

Psychologie
Les Cruises impériaux fonctionnent en groupe (ou « ruche ») de trois à plusieurs dizaines d'individus.
Chaque ruche est constituée à partir de clones pris dans différentes lignées.

Quand une ruche perd un de ses membres, il est remplacé par un autre clone provenant de la même lignée.

Les Cruises impériaux ont une forte empathie. Entre eux, ils sont capables de coordonner leur pensées et leurs efforts grâce à une sorte de lien télépathique qui leur a permis de devenir parmi les scientifiques les plus enviés de la galaxie et les guerriers les plus craints, à la hauteur de la réputation de la FRAG.
Les lignés de clone Cruise sont comme des jumeaux artificiels qui bénéficient d'un enseignement (dans lequel les machines interviennent beaucoup) renforcé par leur lien emphatique. Aussi se ressemblent-ils énormément.

Par contre, ils peuvent avoir une certaine souplesse dans leur profession même s'ils savent que les « Howuilaps » ne font en général pas de bons pilotes et que les « Detas » sont de piètres tacticiens…

Arrivés à leur majorité (avant que leur esprit ne perde sa souplesse emphatique), ils sont incorporés à une ruche avec laquelle ils seront en phase (en principe) jusqu'à sa leur mort. Ils ne pourront plus changer de groupe, leur souplesse emphatique devenant trop faible après l'âge de la majorité chez les Cruises.

Ce qui est important, ce sont les combinaisons (les ruches !)
En groupe, c'est là que les Cruises développent leur potentiel au maximum (coordination empathique, intelligence de groupe supérieure, …)
Leur intelligence est très élevée quant ils se concentrent en groupe sur un sujet.

S'ils essayent de changer de groupe à un âge trop avancé, ils se retrouvent seul avec des capacités intellectuelles réduites et finissent par mourir d'une forme de dépression.

Un Cruise impérial isolé est plus faible qu'un Talsanit moyen. De plus, privé du soutien de sa ruche, il dépérit rapidement.

Histoire
Il y a plusieurs millénaires, les Cruises, qui vivaient sur Cruisane, entrèrent en conflit avec leurs colonies.
Le confort de vie des habitants de Cruisane ainsi que leur technologie médicale était très supérieur à celui des coloniaux. Quand la guerre éclata, les habitants de la planète mère, ne souhaitant pas se battre, décidèrent d'envoyer sur le front des clones d'eux-mêmes, génétiquement modifiés, afin de ne pas mettre leur vie en péril.
Les coloniaux, surclassés technologiquement et surtout moins bien organisés que l'armée de clones qui réagissait comme un seul être, durent se résoudre à une stratégie désespérée : ils attaquèrent et détruisirent les cités et tous les objectifs civils qu'ils purent trouver sur Cruisane.
C'est ainsi que les coloniaux gagnèrent la guerre contre les Cruisaniens.
Cependant, bien que les originaux aient été pour la plupart détruits, l'armée de clones, privée de ses chefs, fut prise d'une folie destructrice et massacra tout les Coloniaux qu'elle pu trouver au lieu de cesser le combat comme ils l'avaient espérés.
Il ne resta plus guère que l'armée de clones pour assurer la survie de l'espèce.

Depuis, les Cruises impériaux se reproduisent par clonage.
Chaque individu provient d'une lignée de clones très semblable entre eux car éduquée au sein de la même famille de clones ; à tel point que la notion de mort individuelle ne s'applique plus chez les Cruise impériaux.
On ne meurt pas chez les Cruise, car chaque Cruise continue d'exister à travers sa lignée.
Les lignées sont l'aboutissement d'une sélection génétique rigoureuse qui s'est stabilisée depuis des siècles.
Ceux que l'eugénisme a écarté sont considérés comme des « sous-cruises » et se sont exilés sur quelques planètes inhospitalières.

Politique
Leur structure politique est très hiérarchisée sur fond de communautarisme à tendance stalinienne en situation de guerre (ce qui arrive assez souvent, malheureusement).
Leur société ayant une conception très particulière de « liberté » la rendait réfractaire à l'idéologie « démocratique » de l'AG.
Les stratèges de l'AG considèrent que les 4 ou 5 « Guerres Cruises » (ces tentatives d'invasion par Entités AG proches des territoires de l'empire) représentent des objectifs tactiques pour une stratégie à très long terme (à faire attraper des maux de crânes aux Médiates)... Par exemple : « Pourquoi faire savoir à l'AG qu'une tentative d'invasion de la Terre est en préparation alors qu'elle n'est pas dans leur rayon d'action, non de d'la ? »).

De plus, les scientifiques Cruises se sont très sérieusement (et secrètement) penchés sur ces théories mathématiques. Au terme de quelques dizaines d'années de recherches, ils sont parvenus à échafauder des théories révolutionnaires sur l'Inter continuum... On prétend qu'ils sont également parvenus à créer temporairement des petites brèches avec un autre univers, prouvant de manière irréfutable l'existence d'un univers parallèle !
Ce fut le début de l'augmentation récente des interactions entre la guilde des Megas et l'empire Cruise.

Récemment est apparu un changement dans leur attitude. On repère de moins en moins de vaisseaux Cruise au niveau de leurs frontières avec l'AG comme s'ils étaient occupés ailleurs.
Il semble y avoir eu un problèmes lié au programme secret (autrefois il l'était) nommé « cobayes » (permettant d'isoler un individu sans qu'il soit sujet au dépérissement).
Durant ce programme, une grande partie des lignées a été menacée d'extinction car, si la constitution de « groupes » permet une grande variété de compétences, la pauvreté au niveau diversité génétique se révéla être un point faible de l'empire Cruise. Pouvoir atteindre un Cruise impérial, c'est pouvoir atteindre toute sa lignée or il n'existe que peu de lignées.
Le problème semble avoir été résolu à l'issue d'une collaboration rarissime entre la guilde des Mega et l'empire Cruise.
Actuellement, certain Cruise ont intégré la guilde dans une équipe/ruche spéciale sous la direction d'un Mega Ganymédien « Henet Votle » (les Cruises ne font toujours pas confiance aux Talsanites).

Les Cruise étant loin d'êtres des crétins butés, ils ont réalisé que leur empire pouvait être paralysé voire détruit par des phénomènes qui leur échappent.
L'affaire des cobayes leur a révélé leur retard à propos des univers parallèles et la connaissance que la guilde en avait, sans parler des possibilités tactiques et stratégique des Megas et leurs pouvoirs ...
Il se prépare une sorte de révolution interne au sein de l'empire Cruise, qui sait se qui pourra en résulter ?

Les Cruises impériaux pourraient bien devenir plus remuant voire moins froidement logiques.
Pourtant, s'ils ont déjà beaucoup influé sur l'AG, l'inverse est vrai aussi :
Les mathématiques à 5 dimensions, développés en 10 547 sur Bagavahd, ont été largement inspirés des théories Cruises. Le modèle militaire d'organisation de l'infanterie Cruise a été influencé par les réformes de la Garde de la IIe AG. Le Tricalculateur Bloton à Injection Reverse, qui désormais occupe tous nos foyers, pour notre propre confort, est une invention Cruise. Tout comme le célèbre jeu tactique Rundriver basée sur la non-linearite de la reproduction des cristaux de dodécaèdrons qui fait fureur chez les intellectuels d'Asrares. Et il parait même que les Cruises ont développé un goût particulier pour le café. (Serait-ce la raison secrète des plans d'invasion de la terre ? :)).

8.1.7 Autres types

Il faut signaler les Hommes-chats de Voishoam, au fin pelage doré, plus sombre aux extrémités des membres, comme les chats siamois ; les Go-Qszs, dont la bouche (et non le nez) est une sorte de trompe à la façon des fourmiliers ; et la tribu des Oghs, sur Palchine 3, individus massifs à la peau fripée comme du papier mâché, suintant sans cesse une huile odorante qui a fait leur réputation dans tout le cosmos.
Les Zurux, sortes de néandertaliens à la bouche garnie de crocs impressionnants, ont appris, après des siècles de guérilla contre tout ce qui leur paraissait civilisé, à maîtriser leurs instincts bagarreurs à leur grand profit. Ils se sont révélés excellents en affaires, jouant de leur physique pour paraître d'abord crétins puis très menaçants.
Les Ykos-Ell-Ylphotts sont les jokers de l'espace. Hyper individualiste, le jeune Ykos est élevé par celui de ses parents qui, à sa naissance, a remporté un combat singulier au premier sang. Quand il est arrivé à l'âge pubère, son éducateur lui achète un petit vaisseau individuel et l'envoie dans l'espace.
Voilà bien le seul lien qui unisse deux Ykos. L'Ykos passe ensuite sa vie à croiser seul dans l'espace, à observer les galaxies et les planètes, du ciel ou de la terre. Il vit de chasse, braconne (ou pirate parfois) pour payer la maintenance de son vaisseau et de son équipement. Il lui arrive de secourir

des explorateurs en détresse mais aussi parfois de les manger... L'Ykos-Ell-Ylphott est doté d'un corps reptilien, surmonté d'un tête énorme, à l'ossature tarabiscotée et couverte d'une peau très fine, que l'on prend parfois pour un casque.

8.2 Les races insectoïdes

Les insectoïdes possèdent quelques traits en commun: une résistance supérieure à celle des humanoïdes aux différences de température et aux atmosphères toxiques ou radioactives. Ils sont par contre sensibles aux variations de pression et leurs membres sont souvent fragiles. Ils peuvent communiquer par vibrations aiguës ou par contact des antennes qu'ils portent, d'envergures très variées. Certains arrivent à « parler » des langages humanoïdes en mêlant les vibrations de leur membrane externe à des grincements et chuintements de bouche. La rigidité de leur mode de pensée leur a valu dans le passé de terribles défaites militaires lors de conflits avec d'autres races et ils se contentent aujourd'hui d'affrontements internes entre clans et familles.

8.2.1 Type berkagh

Proches de la mante religieuse, les Berkaghs ont deux pattes et quatre bras finis par trois doigts dont un « pouce », avec en plus deux petites pinces autour de la « bouche ». Intelligents, calculateurs, peu enclins aux sentiments (quoique...), ils sont individualistes mais savent se regrouper par nécessité, sauf lorsque qu'une rixe éclate, souvent pour une question d'orgueil ou de protocole (leurs tenues vestimentaires suivent des codes très précis). Il en existe aussi de « sympathiques », surtout individuellement. C'est le type insectoïde de loin le plus fréquent dans l'univers.

8.2.2 Type ashvalunn

Filiforme et doté d'un abdomen court, un Ashvalunn habillé en humanoïde peut donner l'illusion d'une silhouette humaine. Ses quatre bras soudés par paire ressemblent à deux bras, seules les pincettes étant indépendantes et très habiles. La tête est fine et le regard opalin, fascinant. Les pattes postérieures peu épaisses s'articulent comme des jambes humaines. Seuls, les longs pieds annelés n'offrent aucune équivoque. Leur démarche est dandinante et souple et peut faire illusion mais pas sa course, semblable à un « trot sauté ». Les Ashvalunns font d'excellents pilotes de machines.

8.2.3 Type kaugadr

Dotés de quatre bras et de deux puissantes pattes, les Kaugadrs ne se déplacent que par bonds de 3 m ou par reptation sur leurs six membres. Chaque bras n'est muni que de deux griffes. Patauds mais costauds, d'une intelligence en général faible, ils servent souvent de main d'œuvre pour les travaux durs. Selon les ethnies, ils peuvent s'aider de leurs ailes pour se déplacer, voire voler sur quelques dizaines de mètres. Leur tête, directement sur le thorax, est peu mobile. Leur civilisation d'origine est restée très rustre et ceux qui vivent dans l'espace sont assez mal vus s'ils reviennent sur leur planète-mère Kaugadrardh.

8.2.4 Type xza

Bien que les Xzas constituent un peuple administrativement reconnu, avec son langage et sa culture, les autres races n'y voient que des bêtes de somme semi-intelligentes. Leur langage est rudimentaire et ils sont facilement payés (« appâtés ») avec du simple suc de Jan'rl, une fleur originaire de leur planète. Petits (environ 80cm), semblables à des blattes aux jolies couleurs, les Xzas vivent en colonies et servent de gardiens, de transports volants (Un Xza porte environ 30 kg sur des kilomètres) ou pour des opérations d'attaque de harcèlement.

8.3 Les races aquatiques

Les peuples aquatiques n'aiment pas trop voyager dans l'espace et l'espace le leur rend bien dans la mesure où déplacer des vaisseaux remplis de liquide est bien plus dispendieux en énergie que des vaisseaux à « atmosphère gazeuse ». Enfin, pour eux aussi, des impératifs de reproduction limitent leur expansion dans l'univers habité. On rencontre tout de même des représentants de certains petits groupes qui se singularisent. En revanche, les races aquatiques sont souvent d'excellents pilotes Triche Lumière !

8.3.1 Les Folnèdes

Entre le phoque et le dauphin, les Folnèdes ont des nageoires articulées qui leur permettent de saisir des objets simples : des « moustaches » préhensibles, une longue nageoire dorsale qui court tout au long de leur corps fluide et une queue semblable à celle des otaries. Pour eux, les Soulimps fabriquent une combinaison spatiale et spéciale agrémentée de mini-outils qui fait d'eux les spécialistes de la réparation en plein espace ou en grande profondeur. Sur leur planète, les Folnèdes développent des cités compliquées, faites de plantes et de coraux vivants, servant non d'habitations mais plutôt de « maisons de la culture ».

8.3.2 Les Asg-Ushirs

Sortes de poulpes à tête gonflable, les Asg-Ushirs remplissent parfois leur poche de gaz cérébrale jusqu'à 80 fois sa taille normale et sortent ainsi de leurs océans pour s'envoler et dériver aux grès des vents. Intelligents et curieux, ils servent de collaborateurs à des missions d'exploration planétaire de façon désintéressée (juste le gîte et le couvert). Ils sont même capables de survivre environ deux heures dans le vide stellaire et de s'y déplacer en projetant leur gaz devant eux. - Plus d'un astronavigateur a dû la vie sauve à la présence à son bord d'un de ces êtres mystérieux.
En atmosphère « air standard », l'Asg-Ushir gonfle à demi sa poche gazeuse, glissant ainsi plus facilement sur ses dizaines de courts tentacules.

8.3.3 Les Moghs

Les Mogs sont des crabes très compacts, de taille très variable selon les familles. Leur comportement est assez étrange : ils ne communiquent jamais sauf pour indiquer une direction ou un objet avec leurs 4 pinces. Mais ils semblent capables de saisir en un rien de temps le fonctionnement d'une machine. Beaucoup de gros travaux sont réalisés avec des engins adaptés de façon à être pilotés ou manipulés par des Moghs, qui semblent y trouver leur plaisir. Les Moghs travaillant gratuitement, les compagnies leur font construire des bassins gigantesques (indispensables à leur respiration et leur survie) remplis de jouets mécaniques. En effet, lorsqu'un Mogh est las de sa machine, il cesse simplement de travailler et il n'est pas de bonne politique de le forcer, surtout devant ses congénères. Par contre, bien qu'ils puissent être agressifs, les Moghs ne semblent pas aimer l'idée de guerre et il est rare d'en rencontrer sur des machines de combat.

8.4 Races spatiales

8.4.1 Les Corioliss

Assimilables à des raies mantas à quatre « ailes », elles aussi de plusieurs kilomètres de long, les Corioliss ne se posent jamais. Elles volent dans la haute atmosphère de certaines planètes puis partent à travers l'espace vers un nouveau havre, en jouant avec les forces de gravitation. Une pellicule d'atmosphère d'environ 30 cm à la surface de leur peau permet à une flore et une faune de petits animaux de vivre là, profitant des replis cutanés comme abris contre les conditions de températures extrêmes. On suppose les Coriolis intelligents, dans la mesure où il arrive parfois qu'elles décident de sauver des vaisseaux si elles peuvent les rapprocher d'une planète habitée ou

bien d'intervenir dans des batailles en favorisant un seul camp (un Corioliss peut broyer un vaisseau de moins de 100m en quelques minutes). Leurs motivations restent obscures mais on suppose qu'eux aussi captent et comprennent les messages radio.

8.4.2 Les Tourvalins

Les Tourvalins sont d'immenses étoiles de mer de plusieurs kilomètres d'envergure, entre les bras desquelles sont tendues de vastes membranes blanches ou métallisées. Poussés par les vents solaires, les Tourvalins dérivent, sans doute depuis des millions d'années, à travers l'espace. Les Tourvalins sont télépathes mais ne communiquent jamais directement dans le langage de ceux qu'ils rencontrent. Non, leur façon de faire est plus cryptique : leur voile constitue sans doute une incomparable antenne et ils restituent à la personne qu'ils contactent des bribes de sons et d'images tirées de messages radio ou vidéo captés au cours de leur vie millénaire ou bien d'observations qu'ils ont pu eux-mêmes puiser télépathiquement dans les voyageurs qui sont passés à leur proximité. Ces messages sont souvent des conseils ou des guides personnels pour celui qui les reçoit. Mais c'est aussi par ce biais que l'on a parfois pu connaître l'origine d'une race ayant perdu ses racines ou l'origine d'une guerre dont il ne restait que des légendes et même des informations oubliées sur la Première Assemblée galactique. Menacé, un Tourvalin se replie lentement sur lui-même en une boule de 3 m de diamètre, noire et peu détectable.

8.5 D'autres races

Ne voyageant pas dans l'espace, des milliers d'autres races peuplent parfois une seule planète de l'AG, parfois même juste une toute petite région. Bien évidemment, les compagnies commerciales tendent à constituer des dossiers prouvant qu'il ne s'agit là que d'animaux dotés d'une vague organisation sociale, tandis que le ministère des Races et Civilisations homologue parfois comme « race supérieure intelligente nécessitant protection et isolement » des cas limites, pour les protéger de la rapacité commerciale.
Dans bien des cas, des colonies humanoïdes cohabitent depuis l'ère de la Seconde AG avec des peuples indigènes, soit en symbiose, soit le plus souvent en un statu quo où chacun reste sur un territoire défini en ignorant son voisin.
Ainsi sur Vayani III, des Humains vivent en surface, tandis que les Trods vivent dans des galeries sous la surface de la planète.

8.5.1 Trods

Singes-bouledogues au poil huileux et noir, ils ont une civilisation de type médiéval dans les milliers de galeries naturelles et artificielles de la planète. La présence d'individus d'un groupe sur le domaine de l'autre est très réglementée mais advient parfois pour résoudre des problèmes pratiques (inondations, gros travaux, etc.). On rencontre aussi dans le vaste univers des êtres pensants totalement étrangers, comme les Blantômes ou les Spores.

8.5.2 Les Blantômes

Silhouettes flottantes, blanches et dansantes, se réunissant en groupes, elles accompagnent des groupes de voyageurs durant des jours ou des semaines. Presque invisibles le jour, ils sont vaguement luminescents la nuit. Il a été jusqu'à présent impossible de les empêcher de monter à bord des vaisseaux qu'ils utilisent en clandestins pour aller d'une planète à l'autre. Bien que déconcertante, leur présence est plutôt bienveillante et il peut leur arriver d'attirer l'attention des secours sur un groupe accidenté.

8.5.3 Les Spores

Gros ballons flottants, ils savent exploser en libérant des millions de germes qui à leur tour peuvent, s'il existe un tant soit peu d'humidité à base d'eau ou d'ammoniac, donner instantanément une forêt de moisissures géantes et voraces de tout matériau. Les Spores ont de cette façon flotté des mois

autour d'une base minière en construction sur Cygnus/Olégion VI ; puis, le jour de l'inauguration, ont détruit soudain les équipements de défense puis ceux de sécurité et ont enfin attaqué le réacteur central. L'affaire fit huit mille morts. Les Spores semblent pouvoir apparaître où elles veulent et ceci explique pourquoi certaines planètes idylliques ou riches en minerais restent à ce jour inexploitées.
Si vous les rencontrez, laissez-les simplement en paix. Et si elles semblent s'attacher à vos pas, prenez le premier engin disponible et quittez la planète !

8.5.4 Les Tricheurs

Sous ce terme, les astronavigateurs regroupent diverses entités au comportement apparemment intelligent et volontaire, que l'on rencontre parfois dans le plan où voyagent les vaisseaux triche-lumière.

8.5.5 Les Petits-Gris

Ils sont probablement les membres d'une race incroyablement ancienne qui dépasse, sur certains points technologiques, tous les peuples de l'AG. Leurs vaisseaux furtifs (surnommés « soucoupes volantes » à cause de leur forme) semblent capables de performances dépassant celles des véhicules spatiaux couramment utilisés au NT6. Entre autres, leur capacité à pouvoir échapper même aux senseurs militaires de l'A.G reste encore inexpliquée. Les vaisseaux des Petits-Gris surgissent subitement du néant avant de disparaître quelques instants plus tard. Et toutes les observations semblent exclure un passage dans la dimension du Triche-Lumière.

Dans notre culture populaire de sol III, les Petits-Gris ont été fortement présents au cours des 30 dernières années... Leurs « soucoupes volantes » sont parfois détectées à proximité de mondes primitifs (NT4 ou inférieur) – comme la Terre – où ils semblent se livrer à des observations et des expériences. Leurs apparitions à proximité de planètes de l'A.G (NT5 ou 6) sont beaucoup plus rares.
Dès les temps héroïques de l'exploration de la galaxie, les Ganymédiens et les Norjans ont été confrontés aux Petits-Gris, mais ils ne sont jamais parvenus à établir des relations suivies. Tout au plus ont-ils recueillis quelques informations troublantes concernant leur civilisation.

Les Petits-Gris seraient des êtres asexués se reproduisant exclusivement par clonage. Les corps ne seraient que des « machines vivantes » (ils y téléchargent leur personnalité quand ils doivent se déplacer dans la galaxie). Ce procédé de téléchargement de personnalité reste aussi mystérieux aujourd'hui qu'il l'était jadis. Les scientifiques de l'A.G considèrent ce point comme la preuve d'une technique extrêmement sophistiquée qui dépasse le NT6.

Les buts et motivations des Petits-Gris sont inconnus des autorités de l'A.G. Comme ils ne se sont jamais montré agressifs, ils ne sont pas considérés comme une menace. Tout semble indiquer qu'ils ne seraient que des explorateurs ou des scientifiques étudiant certaines civilisations peu évoluées.
Chaque tentative en vue d'en apprendre plus s'est soldée par un échec... Ceux qui ont tenté d'utiliser des pouvoirs Psy contre eux ont rencontré une résistance hors du commun. Idem en ce qui concerne les tentatives de Transfert par des Megas. Dans les cas où cette résistance fut enfoncée, le vainqueur s'est retrouvé avec une « coquille vide » : manifestement, les Petits-Gris sont capables d'autodétruire leur propre mémoire en cas de besoin !

Les quelques corps récupérés ont été analysés mais ont laissé les scientifiques avec plus de questions que de réponses. Rien ne semble vraiment « naturel » chez un Petit-Gris. Entre autre, l'apparente absence d'organes reproducteurs (?) et l'atrophie du système digestif semblent plaider en faveur d'une origine totalement artificielle.
Les millénaires ont passé mais cette race a toujours gardé son mystère. Personne n'a identifié leur région d'origine, certains supposent qu'ils proviennent d'une autre galaxie.

8.6 Le bestiaire de l'espace infini

Pour vous donner une idée de la diversité du vivant dans le continuum, voici un extrait du célèbre « Bestiaire de l'espace infini » édité par la fondation « Elanil » ; Il s'agit en fait de la table des matières de cet ouvrage qui compile plusieurs millénaires de rencontres et de d'expériences des agents de la guilde des Megas...

Les bases à l'origine de la forme de vie :

1. Carbone
2. Silicium
3. Minéraux
4. Gazeux
5. Liquide
6. Plasma
7. Énergie
8. ...

Étendue de la forme de vie :

1. Micro dimension en bille (de la taille d'un noyau atomique)
2. Molécule
3. Microbe/bactéries
4. Insecte
5. Petit mammifère
6. Talsanite/humaine
7. Grand mammifère
8. Très grand mammifère
9. Plus de 20 mètres de diamètre
10. Plus de 100 mètres de diamètre
11. Plus de 1000 mètres de diamètre
12. Petite lune
13. Planète
14. Planète géante
15. Géante gazeuse
16. Etoile
17. Nuage Stellaire
18. Galaxie

Les milieux dans lesquels la vie évolue :

1. Liquide
2. Surface solide
3. Gazeux
4. Espace
5. Magma
6. Plasma
7. Plan inter-dimensionnel
8. Dimension parallèle miroir
9. ...

Moyen de locomotion :

1. Pattes
2. Nageoires
3. Ailes
4. Reptation
5. Tentacules
6. Propulsion de liquide

7. Propulsion de gaze
8. Téléportation
9. …

Moyen de perception :
1. Capteur visuel (Œil ou équivalent)
2. Capteur auditif (Oreilles ou équivalent)
3. Capteur gustatif (Goût, odorat)
4. Capteur tactiles
5. Capteur d’ondes radio
6. Capteurs de radiations divers
7. Capteur de pollen / spores / poussières…
8. ...

Moyen d’alimentation :
1. Nourriture
    1. Végétal (ou dérivés comme les fruits)
    2. Animal (ou dérivé comme le lait ou les oeufs)
    3. Reconstitués (NT4/5)
2. Matière brute
    1. Poussières
    2. Minéraux
    3. Métaux
3. Énergie
    1. Lumière (photosynthèse)
    2. Ondes divers
    3. Radiation
    4. Plasma

Mode de fonctionnement en groupe :
1. Ruche
2. Gestaltisme[5] / mental partagé (l’ensemble des parties participent à la prise de décision)
3. Gestaltisme / mental élitiste (certaines parties participent à la prise de décision)
4. Individus
5. Meute
6. Tribu d'individus
7. Société d'individus divisée
8. Société d'individus solidaire
9. Société d'individus avec gestaltisme possible

8.7 Les races anciennes

La vie existe dans notre galaxie depuis au moins 8 milliards d'années. Il existe des vestiges de vies intelligentes qui remontent à plus de 5 milliards d'années. A titre de comparaison, la civilisation de l'Assemblée galactique remonte elle à seulement 65.644 années norjanes.

Voici quelques points de repère :
Apparition estimée de races intelligentes dans la galaxie : 5.000.000.000 ans
Début de l'histoire des civilisations interstellaires de l'AG : 65.644 ans
Première assemblée galactique : 17.360 ans

5 Théorie psychologique, philosophique et biologique, selon laquelle les phénomènes psychiques ou biologiques doivent être considérés comme des ensembles structurés indissociables et non comme une simple addition ou juxtaposition d'éléments.

Début de la civilisation sur sol III : 12.000 ans

Mais que sont devenu les civilisations qui naquirent il y a plus de 65.000 ans ?
Notre galaxie est vaste. Le nombre de systèmes solaires qui possèdent une population membre de l'Assemblée Galactique se situe entre 1 et 20% selon leur secteur. Les autres sont parfois habitables mais même ceux qui ne le sont pas pour la majeure partie des races de l'AG pourrait l'être pour celles ayant plusieurs millions d'années d'existence et d'évolution...
Certains secteurs ne sont jamais patrouillés par les êtres qui font parti de l'AG. Il existe des secteurs qui sont interdits d'accès comme les « zones franches positroniques », les secteurs de TL faible ou même le cœur de l'empire Haln ! Ce qui s'y cache reste, pour la plupart des membres de l'AG, un mystère,
Les races qui désirent ne pas être dérangées par l'AG et ses ressortissants sont nombreuses et leur espace est parfois gardé par des forces de la garde galactique afin de garantir leur isolement à moins que ce ne soit pour éviter de fâcher de mystérieux êtres suffisamment puissants pour inquiéter les sages de l'AG.

Les écosophes émettent plusieurs explications quant à l'absence des races anciennes dans la civilisation de l'AG :
- Extinction pure et simple selon des causes variables : épidémie, génocide, baisse de la féconditès, suicide...
- Affaiblissement du patrimoine génétique puis disparition ou régression.
- Transformation en êtres non matériel.
- Exode vers d'autres galaxies.
- Fuite face à un danger d'ampleur galactique.
- Grande quête de sens à travers l'univers.
- Déplacement dans un autre univers leur permettent de continuer leur évolution (cette idée fait rire beaucoup de scientifiques de l'AG mais pas ceux de la guilde qui savent à quoi s'en tenir a propos de univers parallèles).

Les races anciennes de l'AG
Actuellement, il existe plusieurs races dites anciennes qui subsistent officiellement dans la galaxie :
- Les Cheuch, qui bénéficient d'un statut particulier. Ils sont tous considérés comme des délégués « ambassadeurs » de leur peuple bien qu'ils soient très peu nombreux et qu'on ignore jusqu'à leur planète d'origine.
- Les Halns qui font partie de l'histoire de la civilisation AG mais qui se sont retirés dans le cœur de leur ancien empire et ne reçoivent plus de « visiteurs » sauf avec de rares autorisations spéciales. On raconte que depuis l'extension de leur espérance de vie (qui est passée, pense-t-on, à plus de 5 siècles), ils sont devenus xénophobes et isolationnistes.
- Beaucoup d'autres races présumées anciennes sillonnent la galaxie, mais elles semblent ne pas s'intéresser aux autres races plus jeunes ou à leur grande assemblée.

Le pillage technologique
Il est douteux que la technologie d'êtres à la civilisation plusieurs centaines de fois millénaire, puisse être facilement assimilée par nos techniciens NT6.
Cependant, l'utilisation de ces technologies imparfaitement maîtrisées, pour ne pas dire incomprises, comporte un risque de déstabilisation. Les tyrans possédant le moyen de détruire rapidement l'écosystème d'une planète ou ayant accès à des traitements de longévité sans limite pour eux et leur élite posent rapidement des problèmes internes ou de voisinage.
Ces technologies ne sont plus présentes dans nos galaxies que sous la forme de vestiges archéologiques inutilisables sauf que ces vestiges renferment souvent suffisamment d'informations exploitables pour donner un nouvel élan aux civilisations capables de les utiliser. Il arrive aussi qu'apparaissent des vestiges beaucoup mieux conservés grâce à une technologie auto réparatrice qui a traversé les âges ou à la suite de l'accident d'un vaisseau ou d'une base appartenant à une race ancienne.
Il y a eu quelques tentatives de pillage technologique qui ont été tentées au fil de l'histoire de l'AG.

Ces pillages ont tous été suivis d'une rapide disparition des pillards et de leurs découvertes. L'AG aurait même mis en place une force spéciale chargée d'intervenir pour éviter que les secrets des anciennes races n'entrent en la possession d'êtres insuffisamment mûrs pour les maîtriser.
Bizarrement, ces unités spéciales comporteraient dans leur rangs au moins un membre d'une race ancienne comme les Cheuch et semblerait disposer de matériel à la limite supérieure du NT6. Ces unités d'élite seraient sous les ordres directs de l'Immédiator et des douze.

Chapitre 9 - La vie dans l'AG

Au fil de ses 20,000 ans d'histoire, l'Assemblée Galactique a produit des normes et des standards aujourd'hui très répandus chez les commerçants interplanétaires et dans les astroports. Ailleurs, mis à part quelques planètes administratives ou colonisées par l'AG, l'immense majorité des cultures et des technologies restent originales !
Cependant, durant la troisième AG, les arguments commerciaux et diplomatiques ont fait évoluer quelques cultures vers plus de compatibilité avec les normes AG.

9.1 Systèmes d'écriture et langues

Rappelons que les Megas parlent à l'issue de leur formation les deux langues « spaciennes » utilisées dans les astroports et les vaisseaux de l'AG :

- **Le « Talyd », une sorte de "Créole" qui mélange une langue Ganymédienne et une langue Norjane (vestige de l'importance de ces deux planètes lors de la création de la première AG) ;**
- **Le « Gzej », dont les phrases ne font que deux ou trois mots (« moi venir », « moi rentrer maison », « fusée retard ? »).**

Deux systèmes d'écriture cohabitent dans l'AG :

L'un utilise des lettres comparables à celles de nos alphabets occidentaux ou plus précisément de l'écriture phonétique. Ce système alphabétique est relativement ergonomique puisque avec quelques dizaines de signes, il permet de figurer la plupart des sons émis par les diverses races plus ou moins humanoïdes de l'AG. Il permet d'apprendre à prononcer des mots dans une langue qu'on n'a jamais entendue.

Le second est à base d'icônes, à mi-chemin entre l'égyptien ancien, le chinois et notre ensemble de symboles d'orientation (signalisation dans les lieux publics, panneaux routiers). Ce système est plus universel car il est aussi utilisé couramment par les insectoïdes (qui communiquent entre eux par contacts d'antennes, émissions d'odeurs imperceptibles aux humanoïdes et bruits de craquements, que seuls des traducteurs automatiques haut de gamme arrivent à interpréter). Une seule icône suffit parfois pour indiquer une direction, ou l'activité d'un service. Des phrases simples comprennent en général deux ou trois symboles, comme sur l'astroport : « étrangers/contrôle/vers la droite ». Il autorise la communication avec des êtres non humanoïdes, ou bien entre humanoïdes d'origines diverses, ignorant la langue de leurs interlocuteurs.

Dans la pratique, les Megas en mission rencontreront beaucoup de personnes ne sachant pas lire.
Cette incapacité concerne deux types de population. D'une part, les habitants de planètes primitives, basées sur des sociétés de type féodal ou totalitaire, où l'éducation est réservée aux chefs. D'autre part, les planètes de NT5 ou 6, où une partie de la société se contente de vivre mollement dans les distractions de l'holotridi et se sert vocalement des divers droïds de renseignement. Sur ces planètes, les indications écrites sont réduites au strict minimum et surtout destinées aux visiteurs venus d'autres mondes : elles désignent les issues de secours, servent d'enseigne, donnent quelques messages officiels ou publicitaires que les autochtones ne savent pas déchiffrer (hormis quelques icônes courantes) et qui sont donc doublés de publicités et avertissements vocaux.

9.2 Commerce

9.2.1 Grandes compagnies

Deux philosophies commerciales se côtoient dans l'AG.
D'un côté une vision technocratique, avec les compagnies minières et leurs filiales, qui jouent la

carte de la puissance économique dans le but de maîtriser le pouvoir politique de leur zone d'influence.
De l'autre des marchands vivant pour le plaisir de marchander, faire des profits et ... en profiter justement. Plus agressives, les premières détiennent un pouvoir réel, mais l'utilisent à se détruire réciproquement. Les seconds ont au contraire tendance à s'unir dans des guildes pour limiter les risques d'impondérables et aussi afin de pouvoir confier les affaires à un associé pour gérer leur patrimoine ou même prendre des vacances.
L'un et l'autre réseau ont leurs compagnies d'astronefs, leurs cargos, leurs pilotes-vedettes de triche-lumière.
Les « technocrates » traitent les « marchands » par le mépris, mais business is business, chacun fait bonne figure chaque fois qu'ils sont obligés de collaborer. L'AG surveille de près les conglomérats de compagnies trop importants et y met le holà au nom d'une sorte de loi antitrust (on se souvient de la fin de la Première AG).
Les banques jouent aussi le rôle de modérateurs et de chiens de garde de l'AG.

9.2.2 Matériel de luxe

En dépit d'un NT de 5 ou 6 sur beaucoup de planètes de l'AG, les matériaux de haute technologie restent rares et chers, véritables objets de luxe. Souvent, les fabricants font des tracasseries interminables afin de limiter l'usage d'un matériau à leur groupe ethnique.

9.2.3 Monnaies

Les monnaies sont très variées. La monnaie la plus employée est aussi la plus stable : celle de la guilde des commerçants. L'orgwill (Ω) correspond à une pièce de 10 g en or, métal recherché dans toute l'AG pour ses multiples propriétés tant industrielles que décoratives et inaltérables, sa valeur relative étant plus faible que celle attribuées sur Terre. L'orgwill est divisé en 100 seguelds (σ), qu'on nomme aussi couramment crédits (¢r).

Les orgwills sont acceptés sur 90% des planètes, en échange de monnaie locale. Les seguelds ne servent que dans la zone d'activité de la guide des commerçants, ce qui est déjà fort vaste.

Il existe aussi un système bancaire informatisé : les utilisateurs payent et gèrent leurs comptes avec des cartes, stylos ou implants greffés dans la main ou l'avant-bras. Ils sont conçus pour débiter les montants sur reconnaissance graphique ou orale de leur porteur (ce dernier procédé est très fiable et difficile à contrefaire). Mais ces systèmes ont quelques inconvénients. En effet, les informations circulent moins vite que les vaisseaux triche-lumière. Pour qu'une banque locale vous accorde un crédit, il faut donc qu'elle possède déjà sur vous un « niveau de confiance », mis à jour régulièrement, qui lui indique dans quelle fourchette vous pouvez utiliser des fonds locaux, qui seront couverts ensuite. Devant le nombre de citoyens de l'AG, il est impossible à une banque de mémoriser les comptes de tout le monde.
L'utilisateur a donc diverses options ; par exemple être affilié à une banque puissante, avec des filiales partout. Mais l'AG ignorant nos lois sur « vie privée et informatique », il n'est pas impossible que votre banque soit aussi, par filiale interposée, votre créancier, auquel cas il est difficile de lui échapper. Il arrive même que des banques localisent des « malfaiteurs » pour la Garde galactique. Pour ces raisons, des milliers de petites banques ont pour argument premier une discrétion quasi totale, ce qui convient à nombre de clients. Mais elles couvrent malheureusement de moins vastes zones. La solution pourrait être de diviser ses crédits entre diverses banques. Mais alors on devient pour chacune un « petit client », envers qui la banque aura peu de mansuétude en cas de découvert.
Pour toutes ces raisons et malgré le risque de vol, le voyageur possède en général un compte dans une banque de moyenne envergure, avec implant vocal, mais se promène avec une partie de sa richesse en Orgwills sonnants et trébuchants.
A titre indicatif, voici quelques salaires pratiqués dans l'AG (les durées des semaines et des mois étant très variables selon les planètes, il s'agit de salaires « journaliers », c'est-à-dire pour une durée de travail équivalent à 6 ou 8 heures) :

Rappel : 1 orgwill (Ω) = 100 seguelds (σ/crédits/¢r) = 1 pièce d'or de 10 g.

- Apprenti techno : 80 ¢r par jour.
- Manœuvre de spatioport :200 ¢r
- Employé d'agence de l'AG : 300¢r
- Barman : 350 ¢r
- Pilote de barge antigrav : 400 ¢r
- Garde galactique :500¢r
- Professeur d'université : 550 ¢r
- Capitaine de cargo interplanétaire : 560 ¢r
- Diplomate de l'AG : 1000 ¢r
- Pilote de triche-lumière : 2000 ¢r, soit 20 orgwill
- Star de sensivision : 40 à 100 orgwill

9.2.4 L'économie Galactique

Vous avez tous entendu parler de l'émérite professeur Van jarloo, titulaire des chaires d'analyse synalagmatique des flux pan-anthropologiques sur la non moins célèbre université Alasnor IV. Son franc parler, son goût pour les antiquités illmaniennes et la boxe alasturienne (certains ont appris à leur dépend sa maîtrise de cet art au cercle de combat universitaire) sont désormais des clichés dans la galaxie.
Voici livrés ici quelques extraits de sa conférence données à Norjane. Nous rappelons que les opinions professées par le Professeur Van Jarloo n'engagent en aucun cas notre responsabilité ...

Au commencement
L'histoire des flux synallagmatiques pan-anthropologiques (FSPA) se confond avec celles des myriades de sociétés pré-AG ... et surtout de leurs haines, de leurs guerres et de leurs conflagrations, même si bien sûr elle ne se réduit pas à cela. La mort blanche et bleue, puis les grandes familles au pouvoir et l'effondrement de la première AG ont toutes pour cause l'épuisement de modèles dominants de FSPA. Certains ont quand même duré quelques bons milliers d'années mais se déclinaient (et se déclinent encore en de nombreux endroits) selon un même principe : une sphère des échanges de biens, de produits, quelle que soit leur nature, conçue isolement du reste de la sphère culturelle et écosophique pan-anthropoïde.

Ceux d'entre vous qui proviennent de La Culture sont à ce point ignorants de ces systèmes qu'ils sont incapables de comprendre des concepts aussi simples que « argent », « propriété », « planification » ... c'est à se demander qui des IA ou de vous contrôlez vraiment votre civilisation.
Vous remarquerez au passage que les concepts de « prison », « punition légale », « union matrimoniale », ou « fidélité » (j'en sais quelque chose ...) vous sont tout aussi inconnus, ce qui prouvent encore une fois le lien fondamental qui unit tous les champs pan-anthropologiques. Cela peut paraître évident ...

Mais à ce qu'on m'a dit il y a parmi vous des ressortissants primitifs de SOL III qui sont eux familiers de toutes ces idées barbares auxquelles je faisais allusion, qui ont fleuries en une myriades de pseudo-sciences et pseudo-philosophies aux cours des derniers siècles sur leur planète, les fameux « ismes », du communisme défunt, au capitalisme actuel. Il faut savoir que ces systèmes sont encore les plus courants à l'extérieur de l'AG, aujourd'hui encore ...

Synthèse des systèmes modernes
Faisons un bond de plusieurs milliers d'années ... Après quelques centaines de génocides et de révolutions, comme vous le savez, deux systèmes dominent aujourd'hui dans l'AG et lui ont assuré sa stabilité, le système SVAique et celui que j'appellerais IA-centré propre à La Culture.

Bien que très avancés, il faut avoir à l'esprit qu'aucun n'est parfait. Celui de La Culture, merveilleusement angélique, libère ses membres du travail et de toutes contraintes, grâce à la bienveillance des IA et une technologie des champs très avancée. Il a cependant un gros défaut qui

est sa conséquence directe : les gens de la culture s'emmerdent sec !
C'est la un moindre mal me direz vous. Oui. Mais je vous répondrai que cela est la cause directe de ce que certains appellent l'ingérence, voir l'impérialisme culturel sournois inhérent à La Culture. Ses membres trouvent souvent ainsi leur source d'excitation réelle, le sel de leur existence dépourvue de sens dans le service actif sur les bords de leur culture ... même s'il s'en défendent ... un peu de silence s'il vous plait !

Parfaitement ! Tout le monde connaît La Fondation, cette tentaculaire multi galactique « éthique », dégoulinante de bons sentiments, qui par la puissance de ses brevets technologiques domine des pans entiers de l'économie planétaire de la ceinture de l'AG et au delà ... si ce n'est pas cela de l'impérialisme culturel ça, je suis la reine pondeuse de Shalamir VIII ...

Le système Néo-SVAique, qui vit dans l'ombre de celui de La Culture, n'en est pas moins bien implanté. Sa radicalité est de transformer un principe métaphysique comme marchandise primordiale : le besoin d'être vu, d'être-vu-comme-absolu, de se-voir-comme-absolu.

Ceci étant posé, toutes les Systèmes des flux synallagmatiques pan anthropologiques (je vous vois grimacer la haut, Monsieur de Sol III – oui, traduisez « économies » si cela vous chante) tendent vers la satisfaction de ce besoin consubstantiel : il peut être érotique (qui n'a pas visité les célébrés resto-lèche ou les oua-oua clubs ...), d'exaltation mystique ou « religieuse » (rappelez vous les flèches de plusieurs milliers de kilomètres de haut des temples de Wilhem-zaidon), ou simplement d'une tranquille rusticité.

Certains d'entre vous –les terriens en général– taxeront ces mondes de « totalitaires » ; il est vrai que, superficiellement, ils ressemblent à ceux de la culture mais leurs paradigmes sont très différents. La violence n'est pas nécessairement absente, surtout pour garantir « l'exemple » médiatique ou le contrôle des flux culturels ; le travail non plus.

Mais qui oserait dire que la vie n'y est pas bien plus « intéressante » !?

Au delà de leur diversité, les systèmes SVAiques reposent sur des principes limitatifs assez simples, découlant tous du SVA : les systèmes productifs se limitent aux « infrastructures minimales », les produits étant assemblés/crées par le facteur pan-anthropoïque qui en demeure l'alpha et l'oméga. Pas de produits standardisés, pas de chaîne de montage, pas de course à la productivité, les systèmes Svaiques sont nécessairement relativistes, non impérialistes et statiques.

Leur pérennité repose ainsi sur leur avance technologique et leur isolement du cosmos primitif ...
Non, non monsieur, La Culture n'est pour rien dans la protection des Systèmes Svaique !

Une régulation inter-galactique des échanges nécessaires
La chute de la première AG, hormis la rapacité des « entreprises » et des systèmes prè-FLSPS tous entiers, a surtout eu pour cause directe l'accroissement des échanges dans la Galaxie. Hormis les introductions de virus, bactéries et autres effondrement d'écosystèmes causés par les échanges de marchandises d'une planète à l'autre (les terriens se référeront à leur histoire récente ...), l'introduction de produits, de technologie ou simplement de concepts culturels est une source de dynamisme mais aussi de déstabilisation des systèmes constitués qui a littéralement balayé la première AG.

Le système actuel repose donc sur celui de la FOIRE (Fond organisé Inter galactique de Régulation Ecosophique), sorte de salon où des représentants des planètes vendent (ou se vendent) la plupart du temps. Les échanges hors-FOIRE ne sont permis qu'entre des agrégats de civilisation de L'AG (qui en représentent une grande partie) et une branche spéciale de la Garde Galactique est chargée de veiller à ce que tout se passe bien dans la FOIRE.

La contrebande ? pfffff oui, mais aux risques et périls des acheteurs, qui se verraient alors

doublement punis. Lorsque la Garde Galactique ou pire, la FRAG arrive, il est fréquent que leur civilisation ait été réduite à néant par leur propre avidité. Quand au vendeur, il subit fréquemment le même sort.

L’accès à La Foire est libre, mais les autorisations longues et complexes car soumises à un conseil multiculturel qui anticipe la plupart des interactions potentielles (à l’aide des IA spécialisées bien sur) ou en tout cas essaie !

Ajoutons que tout le monde a TOUJOURS quelque chose à proposer sur La Foire, quel que soit son niveau NT ; bien souvent, les échanges ne ressemblent pas à ce que l’on imagine. La capitale vieillissante de l’empire de 100 planètes de Pastalili III était ainsi récemment demandeuse de « reproducteurs » interféconds, aussi bien pour renouveler leur capital génétique dégénéré que pour « stimuler » les épouses et concubines de l’aristocratie locale : il les a trouvé sur une monde anthropoïque qui ne connaissait guère que la pierre et qui n’y a pas renoncé pour autant, mais s’est entre-temps débarrassé d’un surplus démographique non négligeable !

La Foire fournit ainsi un dynamisme constant pour les mondes de L’AG et jouit d’une formidable popularité. Ce sont toujours des événements très attendus.

9.3 Arts

On rencontre toutes sortes d'artistes dans l'AG. D'un côté des vedettes connues de toutes les galaxies, qui contrairement à ce qu'on pourrait penser ne sont pas toutes des images synthétiques, au contraire. De l'autre, des baladins, tournant sur une région bien précise et attendus par leurs admirateurs fidèles. Sans oublier, un peu à part, des philosophes-poètes à l'étrange fonction : celle d'artiste délégué à l'AG.
En effet, les populations étant si différentes, il est difficile pour un Médiate de l'AG de bien saisir les raisons, souvent irrationnelles, des problèmes qui se posent dans certains secteurs. Et pourtant, il faut bien trouver des solutions, prendre des décisions. Il est donc fréquent que, plutôt que de lire les rapports chiffrés et commentés des experts, les Médiates de la Table ronde commencent par écouter des récits et poèmes de représentants des zones concernées, qui leur font mieux toucher du doigt le fond des problèmes.
Les artistes, qu'on appelle aussi sensits, ont des statuts très variables selon les régions de l'AG, méprisés ici, encensés là. Les plus renommés sont les musiciens et les architectes. Les danseurs, sculpteurs et peintres peuvent atteindre des renommées importantes, mais ils sont moins adulés que les deux premiers.

Architecture
Aussi divers que ses habitants et leur environnement, la technologie NT5-6 a pourtant permis dans l'AG, l'essor d'une forme de décoration changeante, l'œcuménisme environnemental, encore appelé **Caméléo-environnement polymorphique ou encore « pseudo-murs-isation ».**

Chez tous les particuliers un peu aisés, dans tous les hôtels deux étoiles de l'AG et dans les cabines du Sanctuaire de Norjane, les murs contiennent un dispositif simulant des matières diverses (pierre, marbre, bois, paille, etc.) et de petits accessoires (tableaux, voilages, colonnes, bas-reliefs, appliques). Des trompe-l'œil font aussi paraître la pièce plus grande ou plus petite et cette mutation touche même parfois le mobilier. Ce dispositif, surnommé « pseudo-murs » peut également comprendre une « fenêtre » montrant un paysage holotridi en harmonie avec la pièce. Le système offre, à la base, une dizaine de décors choisis par l'acheteur, mais une mémoire annexe permet au visiteur d'y ajouter un environnement qu'il possède en mémoire dans son nanordi ou son droïd personnel.
Citons, parmi les classiques :
- Palais de Kooreed'n-SaHayaalitook, ou les mille et une nuits façon Hollywood.
- Cabane en bambou, ambiance de jungle.

- Cellule de moine. Blanche et simple, pour le repos de l'esprit.
- Rêve rose. Satin blanc et rose, voilages transparents, meubles blancs. Le rêve américain.
- Bois baroque. A mi-chemin entre le club anglais et l'intérieur d'hôtel particulier du 18e siècle, avec bois précieux et dorures.
- Boîte noire. En version voilages noirs, ou murs bruts. L'obscurité y règne même en pleine lumière.
- Palais de Pergame. Esthétique vaguement gréco-romaine des salles du Palais de l'Immediator. Pierre blanche rehaussée de peintures et bas-reliefs.
- Monochrome aléatoire. Diverses matières générées par le système de façon aléatoire se succèdent, avec une dominante de couleur choisie au départ.
- Château médiéval. Pierre de taille, tapisseries figuratives, le style médiéval est rassurant pour certains.

9.4 Sports et jeux

Les sports vedettes de l'AG sont bien plus qu'un spectacle ou un stimulant de l'esprit de compétition. Ces jeux universellement pratiqués servent de liens entre races, de ciment à l'immensité de l'AG.

9.4.1 Sports d'équipe

9.4.1.1 Le cube

« Bonsoir chers amis, dans le cadre de notre émission hebdomadaire sur l'histoire du sport, nous allons aborder ce soir le plus populaire des sports d'équipe : le cube. »

« ***Vous allez pouvoir suivre maintenant sur votre écran tous les détails sur ce formidable sport*** »

C'est le plus populaire des sports d'équipe. En résumé, il est très proche du pittoresque quoi que rustique Rugby de Sol III, à ceci près que le ballon a la forme d'un cube à peine arrondi aux angles (d'un dé, donc, pour être plus précis) et qu'il est en bois ! La tenue des joueurs est adaptée à la violence des chocs, mais ce sport reste très dur pour ceux qui le pratiquent. Il est plus difficile de rentrer dans le détail des règles, qui sont assez sophistiquées. Ainsi, chaque joueur a, non pas un numéro, mais un rôle symbolique, proche des images des cartes de tarot : roi, reine, mort, archer, soleils jumeaux, triple lunes, etc. Le passage de la balle doit suivre certaines suites entre les joueurs (ce qui là aussi l'apparente aux cartes), mais également suivre des contraintes précises quant aux zones du terrain, délimitées par des poteaux portant eux aussi des symboles. Le but est de marquer des « essais » dans la zone d'en-but de l'adversaire, mais là encore intervient une subtilité : cet en-but est divisé en zones, là encore marquées de symboles. A chaque point marqué, l'équipe enfile le symbole gagné sur une tige. De la succession des symboles dépend le nombre de points marqués en fin de match, qui dure trois manches d'une heure.
La partie est surveillée par trois arbitres : le majeur, le mineur et le fou.
Malgré leur complexité, les règles sont connues de presque tous les peuples de l'AG et le grand plaisir des spectateurs est de faire des pronostics sur les symboles qu'une équipe devrait chercher à conquérir en fonction de ceux déjà obtenus et des obstacles que constituent les joueurs adverses.
Un match mal parti peut se récupérer en fin de troisième manche par une habile (mais périlleuse) stratégie. Des équipes s'étaient même fait une spécialité de sembler perdre, pour en fin de jeu réussir des séries de symboles très rares et donc très payantes, déchaînant l'enthousiasme des spectateurs.
Notons que le cube est le seul sport à ne pas faire l'objet de paris, sans doute à cause de sa lointaine tradition religieuse et divinatoire. A l'origine, en effet (il a des milliers d'années), toutes les successions de symboles étaient analysées par des prêtres qui en tiraient de nombreux enseignements. Une partie de cet usage perdure puisqu'à chaque match, un poète renommé transforme, selon un code poétique ancestral, toutes les actions symboliques du jeu en un texte à

double ou triple sens, qu'on appelle un questos.

Le Dé
Il est clair que le ballon est l'élément du jeu qui a connu le moins d'évolutions depuis l'invention du jeu. Avec des dimensions variant de 15 à 17 cm. Il est en bois exotique de Zul'sy, qui lui permet d'avoir une légère élasticité. Il existe deux fabriques dans toute l'AG. La première appartient à un certain J'var et la seconde à son fils J'var Jr. Celle du père fournit tous les cubes officiels (quelques milliers par saison) et la seconde tous les cubes que l'on croise sur le marché à la disposition du grand public. C'est le procédé de fabrication, non divulgué par les fabricants, qui permet d'empêcher les concurrents de se lancer sur le marché. Cette méthode permet aussi aux experts de déceler les imitations qui apparaissent régulièrement.

Les joueurs
Toute une partie du règlement définit les êtres capables de jouer au cube. Face au grand nombre d'espèces, il a été jugé que seules certaines auraient le droit de participer afin de préserver l'équilibre du jeu. Un joueur doit avoir pour jouer : au minimum 2 jambes, au maximum 6. Entre 2 et 6 membres lui permettant de prendre le cube (les tentacules entrent dans cette catégorie). Et enfin il doit mesurer entre 1 mètre et 2 mètres 50. Si le règlement ne l'impose pas, la plupart des « Cubeurs » sont grands et musclés...

Le règlement prévoie aussi une partie de l'équipement porté par les joueurs. La tenue des joueurs doit être adaptée à la violence des chocs, même si ce sport reste très dur pour ceux qui le pratiquent. Ainsi donc l'armure du cubeur se compose de parties rigides protégeant les parties fragiles du porteur, d'un maillot avec, comme fond, les couleurs de l'équipe et le symbole de sa fonction sur le terrain.

Ainsi, chaque joueur a, non pas un numéro, mais un rôle symbolique, proche des images des cartes du tarot. Une équipe étant constituée de 15 joueurs sur le terrain et 30 joueurs au total. On a dans l'ordre d'importance : roi, reine, mort, archer, soleils jumeaux, triples lunes, comète rouge (ces sept joueurs constituent l'avant traditionnellement, c'est la septe primaire), puis : juge, messager, prêtre, guerrier, météores innombrables, étoiles filantes, planète bleue (ces joueurs sont la défense, ils constituent la septe secondaire).

Ces quatorze premiers joueurs sont les premiers à mettre les pieds sur le terrain. La réserve se constitue de : ministre, courtisane, assassin, œil d'aigle, feu sacré, nacre céleste, fils argentés (la notion d'attaque n'est plus valable mais on peut voir que ces remplaçants sont les « moyens d'agir » des attaquant de la septe primaire), ainsi que : bâton, plume, coupe, épée, flamme divine, éclats de lumière, océans déchainés (ces remplaçants sont les « objets » associés à la septe secondaire).
Pour compléter les deux septes, il y a deux capitaines dont un pour la réserve. Ils ont tous les deux le nom de joker (sauf que l'un est l'honneur majeur et l'autre l'honneur mineur) et un seul des deux peut se trouver sur le terrain au même instant. Ils peuvent prendre la place de n'importe qui dans les suites. Cela a deux avantages : on peut compléter une série à la va vite, mais on peut aussi perdre tous les pronostics de l'adversaire (puisqu'il ne sait pas quelle suite va servir, il est obligé d'ouvrir sa défense pour parer plus de suites).

Chaque joueur peut être remplacé, on peut donc avoir 15 changements même si ces 15 changements sont tous pour le même poste. Les joueurs ont une place définie dans la liste qui désigne leur rôle symbolique et on ne peut remplacer quelqu'un que par un joueur plus bas dans la liste, il est donc courant de rencontrer de très bons joueurs avec de petits rôles, ils sont là pour les changements et sont généralement vu comme les sauveurs potentiels de l'équipe.

Le terrain
C'est une surface de 180 mètres sur 90 (un terrain de football en largeur donc et deux de longueur).
Il est divisé en deux camps (90*90) eux mêmes divisés en zones de 15(sens de la longueur du

terrain)*30 soient 18 zones secondaires.

Le but est de marquer des « essais » dans la zone d'en-but de l'adversaire en plaquant le ballon au sol.
Mais là encore intervient une subtilité : cet en-but est divisé en zones, elles sont encore marquées de symboles. En partant du fond du terrain, en revenant vers le centre et de gauche à droite, on trouve les symboles suivant, représentant la nature, les activités humaines pour plaire aux dieux et le royaume divin, avec leur symbole entre parenthèses et la couleur associée : orbe divin (sphère rouge), l'empire terrestre (carré bleu), les parques (ligne bleue), le néant (spirale rouge), le destin supérieur (croix verte), la demeure ancestrale (triangle vert).
le sacrifice (un kriss rouge), la prière (un autel bleu), le chant (un point au centre de deux centres concentriques verts), l'offrande (trois sphères sur une main verte), le moine (le symbole de l'infini bleu, symbole de la vie monacale dont il est inspiré), la théologie (le chiffre 7 rouge), l'oiseau (plume stylisée verte), le champ (un dièse bleu), la foudre (un éclair rouge), la rivière (trois lignes ondulées à l'horizontale vertes), la montagne (un accent circonflexe bleu), le poisson (un poisson stylisé rouge).

Le jeu
Le passage de la balle doit suivre certaines suites de joueurs. Il peut soit « descendre » les rôles soit les « monter ». Dans le premier cas, le joueur qui bénéficie de la passe doit être en avant par rapport au passeur, dans le second cas il doit être derrière. Pourtant si certaines suites de joueurs sont de simples suites, la majorité implique des montées et des descentes dans les joueurs avec parfois le passage du ballon plusieurs fois de suite par le même joueur. C'est l'essai qui met fin à une suite. Si le cube est perdu, tout est à recommencer. Pour perdre le ballon, il suffit qu'un joueur adverse s'en empare. Si l'essai intervient avant la fin de la série, l'essai n'est pas valable.
Il existe au moins une suite pour toutes les combinaisons de passes entre deux joueurs d'une même équipe. Il existe donc par exemple les suites de l'assassin royal (passes de l'assassin au roi), de l'aube gémellaire (passes des éclats de lumière aux soleils jumeaux) ou du baptême sacramental (du prêtre au feu sacré). La liste est vraiment très longue mais en voici un extrait avec certaines des plus utilisées :

Nom	Catégorie	Suite
Royale justice	Royale	Roi - œil d'aigle - plume - messager - juge
Souveraine vengeance	Royale	Roi - assassin - mort - ministre - épée
Reine éplorée	Souveraine	Reine - messager - assassin - roi - prêtre
Fête royale	Souveraine	Reine - roi - courtisane - ministre - éclats de lumière
Mauvais présage	Mort	Mort - météores innombrables - prêtre - messager - roi
Mortelle rencontre	Mort	Mort - guerrier - soleils jumeaux - archer - assassin
Flèche enflammée	Flèche	Archer - guerrier - mort - étoiles filantes - flamme divine
Eclaireur éclairé	Flèche	Archer - planète bleue - œil d'aigle - triples lunes - éclats de lumière
Création du monde	Solaire	Soleils jumeaux - nacre céleste - triples lunes - planète bleue - océans déchaînés
Nouvel année	Solaire	Soleils jumeaux - prêtre - roi - mort - soleils jumeaux
Equinoxe de printemps	Lunaire	Triples lunes - planète bleue - feu sacré - nacre céleste - fils argentés
Lune sanglante	Lunaire	Triples lunes - comète rouge - messager - guerrier - mort
Nouvelle révolution	Cométaire	Comète rouge - nacre céleste - planète bleue - mort - fils argentés
Présage supérieur	Cométaire	Comète rouge - océans déchaînés - flamme divine - prêtre - ministre
Justice divine	Justice	Juge - mort - archer - épée - flamme divine

Justice des hommes	Justice	Juge - assassin - ministre - épée - mort
Voyageur infatigable	Voyage	Messager - nacre céleste - planète bleue - océans déchaînés - bâton
Missive gouvernementale	Voyage	Messager - ministre - plume - planète bleue - ministre
Baptême sacramental	Prêtrise	Prêtre - flamme divine - soleils jumeaux - coupe - feu sacré
Sacre royal	Prêtrise	Prêtre - roi - mort - nacre céleste - roi
Conquête royale	Guerrière	Guerrier - planète bleue - épée - plume - roi
Croisade divine	Guerrière	Guerrier - coupe - prêtre - triples lunes - feu sacré
Fin du monde	Destructrice	Météores innombrables - comète rouge - océans déchaînés - planète bleue - mort
Eclat stellaire	Etoilée	Etoiles filantes - éclats de lumière - fils argentés - flamme divine - nacre céleste
Etoile de noble destin	Etoilée	Etoiles filantes - nacre céleste - prêtre - plume - guerrier
Planète nourricière	Planétaire	Planète bleue - océans déchaînés - bâton - guerrier - roi
Planète de gloire	Planétaire	Planète bleue - guerrier - roi - ministre - mort
Décret légal	Ministérielle	Ministre - juge - plume - planète bleue - bâton
Amour déçu	Amour	Courtisane - guerrier - épée - mort - courtisane
Coeur déloyal	Amour	Courtisane - roi - assassin - mort - reine
Assassin royal	Meurtrière	Assassin - ministre - mort - bâton - roi
Vengeance de l'oubliée	Meurtrière	Assassin - reine - roi - mort - courtisane
Prophète royal	Visionnaire	Œil d'aigle - plume - prêtre - bâton - roi
Espion mandaté	Visionnaire	Œil d'aigle - ministre - assassin - messager - roi
Folie incendiaire	Chaleureuse	Feu sacré - roi - messager - mort - planète bleue
Livre sacré	Chaleureuse	Feu sacré - plume - prêtre - coupe - nacre céleste
Ciel d'été	Céleste	Nacre céleste - soleils jumeaux - étoiles filantes - éclats de lumière - planète bleue
Miroir du passé	Céleste	Nacre céleste - éclats de lumière - flamme divine - guerrier - mort
Voûte nocturne	Argentée	Fils argentés - étoiles filantes - comète rouge - soleils jumeaux - triples lunes
Pouvoir royal	Pouvoir	Bâton - œil d'aigle - roi - plume - juge
Lettre enflammée	Scribe	Plume - roi - nacre céleste - feu sacré - reine
Cahier de doléances	Scribe	Plume - guerrier - messager - ministre - roi
Eau bénite	Liquide	Coupe - prêtre - flamme divine - bâton - feu sacré
Larmes de désespoir	Liquide	Coupe - courtisane - messager - mort - guerrier
Traîtrise du général	Honnorable	Guerrier - assassin - roi - mort - planète bleue
Paladin de lumière	Honnorable	Guerrier - roi - prêtre - épée - feu sacré
Colère des Dieux	Divine	Flamme divine - météores innombrables - océans déchaînés - mort - roi
Bénédiction éternelle	Divine	Flamme divine - prêtre - feu sacré - juge - épée - guerrier
Aube gémellaire	Eblouissante	Eclats de lumière - planète bleue - œil d'aigle - messager - soleils jumeaux
Mariage béni	Eblouissante	Eclats de lumière - coupe - roi - prêtre - reine
Havre de paix	Maritime	Océans déchaînés - messager - roi - mort - épée

A chaque point marque, l'équipe enfile le symbole gagné (correspondant à la zone d'en-but où est marqué l'essai) sur une tige. De la succession des symboles dépend le nombre de points marqués en fin de match, qui dure trois manches d'une heure.

On a droit à un temps mort à chaque fois que le cube touche le sol. L'engagement se fait en lançant le cube au centre du terrain, les joueurs restant à au moins 6 mètres du point d'envoi. Le premier joueur à garder le ballon (généralement en se couchant dessus) plus de 5 secondes détermine le camp qui possède le cube lors de la première phase de jeu. Le cube est mis en jeu à chaque fois par une passe entre deux joueurs. On marque un point quand on termine une suite dans la zone désirée en plaquant le cube au sol. Le nombre de suites de symboles est prodigieux. On retrouve toutefois des noms de suites du genre « chant de l'oiseau au seuil du foyer » (dans l'ordre : le chant, l'oiseau et enfin la demeure ancestrale) ou « longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue » (dans l'ordre les parques, deux symboles bleus, l'empire terrestre, deux symboles bleus et la montagne).

En voici une petite liste, avec le nombre de points rapportés :

Nom	Suite	Pts
Suites unitaires		
l'oiseau	oiseau	1
le champs	champs	1
la foudre	foudre	1
la rivière	rivière	1
la montagne	montagne	1
le poisson	poisson	1
le sacrifice	sacrifice	3
la prière	prière	2
le chant	chant	2
l'offrande	offrande	2
le moine	moine	2
la théologie	théologie	3
l'orbe divin	orbe	4
l'empire terrestre	empire	4
les parques	parques	3
le néant	néant	3
le destin supérieur	destin	4
la demeure ancestrale	demeure	4
Suites multiples		
la beauté terrestre	champ - montagne	5
l'oiseau pêcheur	oiseau - rivière	5
la famine	foudre - champ	4
le moine chantant	moine - chant	8
le sacrifice sacré	sacrifice - théologie	15
la prière funèbre	prière - sacrifice	10
le destin du monde	destin - empire	16
le déshonneur familial	néant - demeure	14
la voie des ancêtres	destin - demeure	20

Suites extraordinaires		
le chant de l'oiseau au seuil du foyer	chant - oiseau - demeure	25
la longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue	parques - 2 symboles bleus - empire - 2 symboles bleus - montagne	162
le retour de la mâne précieuse	orbe - poisson - sacrifice	28
les six pénitences	prière - offrande - chant - théologie - moine - sacrifice	84
les deux malheurs du paysan	champ - foudre - poisson - néant	24
la vocation divine du cultivateur affamé	néant - champ - prière - destin - moine - parques	30
l'éblouissante écarlate éclatée	poisson - foudre - théologie - sacrifice - orbe - néant	34
les paix célestes	prière - orbe - chant - destin - moine - demeure - théologie	147
les louanges du voyageur	chant - orbe - rivière - montagne	32
le vert destin d'une famille écoutant Mère Nature	destin - demeure - chant - rivière - oiseau - offrande	88
le petit serpent de flammes	foudre - montagne - théologie - sacrifice	35
les sept sommets terrestres	montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - empire	92
l'ultime création divine	oiseau - champ - foudre - rivière - montagne - poisson - demeure - destin - néant -parques - empire - orbe	336

Arbitrage
La partie est surveillée par trois arbitres : le majeur, le mineur et le fou. Ils sont tous les trois présents sur le terrain et font partie de celui-ci. Même si ces trois arbitres peuvent intervenir sur le jeu à tout moment, ils ont chacun une spécialité traditionnelle. Le majeur est l'arbitre chargé de vérifier le déroulement du jeu (passes légales, coups...), le mineur a pour tâche de vérifier si les suites de joueurs sont légales et le fou doit lui vérifier les suites de symboles, il est de plus l'arbitre de touche.

Coulisses
Malgré leur complexité, les règles sont connues de presque tous les peuples de l'AG et le grand plaisir des spectateurs est de faire des pronostics sur les symboles qu'une équipe devrait chercher à conquérir en fonction de ceux déjà obtenus et des obstacles que constituent les joueurs adverses.
Les coachs font de même et il n'est pas rare de voir trois joueurs en charger un, histoire de mettre fin à une série un peu trop dangereuse. En effet, un match mal parti peut se récupérer en fin de troisième manche par une habile (mais périlleuse) stratégie. Vu que l'on connaît la fin des séries de joueurs et la fin des séries de symboles, on peut donc prédire les mouvements adverses. Mais les combinaisons sont si nombreuses que certaines équipes dépoussièrent des suites peu connues pour surprendre l'adversaire. Certaines se sont même fait une spécialité de sembler perdre, pour en fin de jeu réussir des séries très rares et donc très payantes, déchaînant l'enthousiasme des spectateurs.

La « longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue » est un bon exemple puisque les points engrangés permirent à l'équipe qui la ressorti, lors de la dernière saison, de finir avec le double des points de son adversaire sans avoir à marquer une seule autre série.

Histoire, ligues et à cotés
Notons que le cube est le seul sport à ne pas faire l'objet de paris, sans doute à cause de sa lointaine tradition religieuse et divinatoire. A l'origine, en effet (il y a des milliers d'années), toutes les successions de symboles étaient analysées par des prêtres qui en tiraient de nombreux enseignements. On voit encore facilement derrière le jeu, les symboles religieux qui gouvernèrent la création du jeu. Et une partie de cet usage perdure puisque qu'à chaque match un poète renommé

transforme, selon un code poétique ancestral, toutes les actions symboliques du jeu en un texte à double ou triple sens, qu'on appelle un questos.

Il existe un championnat, organisé en saisons qui comportent plusieurs échelles : locale (pour les matches opposant des villes d'un même continent), planétaire (on passe à la planète), conférence (un district de l'AG) et universelle (pour la ligue opposant les grand champions dans toute l'AG).
Chaque équipe appartient à une division avec la possibilité de changer de division en fin de saison.
Voici quelques noms de ligues que l'on peut trouver dans l'AG :

- Humble Association de Cube d'Hysteria l'Eternelle (Hysteria l'éternelle est une ville continent de la planète Elmirina Raster, planète théocratique)
- Un exemple de ligue planétaire : Cube's Association for Sinners from Primus Elmirina Raster
- Un exemple de ligue de conférence : Cube's Association for System of Elmirina
- La ligue universelle : Fervente Réunion Interplanétaire de Cube (c'était pour garder un petit cote religieux)

(Bon, ces noms sont le fruit d'une intense réflexion - quelques secondes quoi :o))

« Voilà, notre émission se termine, rendez vous la prochaine fois pour la Varle »

9.4.1.2 Le tamdann

On peut rapprocher le tamdann de la pelote basque, dans la mesure où deux équipes font rebondir une balle sur un mur. L'analogie s'arrête là. Face au mur, le terrain est divisé en cases ; un joueur ne peut sortir de sa case pour bondir dans une autre que s'il frappe la balle à l'aide de sa raquette de bois (« tammer ») et la renvoie dans un cercle blanc peint sur le mur, ou si son voisin réussit cette manœuvre et change de case. Mais ... les joueurs qui ont bougé sont mis « out » (et reviennent à leur place de départ) dans divers cas de figure. Le plus simple est que la balle rebondisse sur le mur hors du cercle blanc, de 3 m de diamètre, qui est la zone autorisée (le dann). Un autre cas : qu'un joueur saute dans une case, pensant que son occupant va la libérer, ce qui finalement n'est pas le cas (par exemple le « tammeur » estime que la balle va manquer le dann et ne saute pas) ; car il est interdit d'être deux dans une case. Une autre faute est donc que deux joueurs sautent en même temps dans la case laissée libre par le tammeur. Pour éviter les incertitudes, les cases sont séparées par des murets de brique de 30cm de haut.
N'importe quel joueur peut rattraper la balle, mais si aucun ne la renvoie, il y a faute et le ou les joueurs le plus près du mur sont renvoyés au départ.
En effet, les joueurs de chaque équipe entrent un par un par l'angle du damier le plus éloigné du mur et doivent ressortir par l'angle diamétralement opposé. L'équipe qui a fait ressortir la première tous ses joueurs a gagné la manche.
Ce jeu, fait de sauts synchronisés, de coups de raquette, de cris et d'ordres brefs, entrecoupés des incessants coups de sifflet des arbitres, est à la fois très chorégraphique et stressant. Il se déroule aussi en trois manches.
Malgré une certaine violence (les joueurs sont casqués pour se protéger des coups de raquette), la plupart des équipes sont mixtes.

9.4.1.3 La varle

C'est le plus simple des sports de l'AG. Les règles sont assez proches du handball, mais le terrain est aux dimensions d'un terrain de foot. Il faut mettre dans le but adverse, après un jeu de passes, une sorte de freezbee percé de trous (le varilet), auquel les joueurs savent faire accomplir des trajectoires vicieuses se jouant du vent. Moins populaire que le cube car moins prestigieux, le jeu de varie est bien plus pratiqué dans la mesure où le matériel nécessaire est plus simple.

9.4.1.4 Les autres

Parmi les dizaines d'autres jeux, relativement moins répandus, c'est-à-dire limités à quelques milliers de mondes, signalons la hussade. Spécifique à l'amas d'Alastor, ce jeu consiste à aller dans le camp

adverse dévêtir d'un geste leste la mascotte de l'autre équipe, une jeune fille théoriquement vierge.
Les participants y parviennent en courant sur des galeries, au-dessus de réservoirs d'eau, où les adversaires tentent de se faire chuter réciproquement en se heurtant (une partie des joueurs se balance à cet effet sur des trapèzes au-dessus des galeries). Pour plus de détails, se renseigner auprès des excellents ouvrages de M. Jack Vance.

9.4.2 Sports individuels

Du fait des grandes différences morphologiques entre les diverses ethnies de l'AG, les performances ne sont pas comparables, ce qui diminue l'intérêt général pour les sports individuels. Ceux-ci gardent beaucoup de passionnés, mais uniquement au niveau planétaire. Quelques sports émergent tout de même, lorsque le matériel gomme les différences et que tout se joue sur le talent, la finesse et la ténacité des concurrents.

9.4.2.1 Le ski

Il est très couramment pratiqué, parfois de manière peu orthodoxe, sur neige, sable, hydrogène liquide, lave, huile, billes ...

9.4.2.2 La voile

C'est également une attraction sportive très prisée, qu'elle soit marine ou sur neige, sur sable, ou encore dans les cratères vitrifiés des guerres de la Première AG ; qu'elle soit ultramoderne ou sur de très primitifs esquifs, ou même qu'il s'agisse de voiles solaires se hâtant avec lenteur autour de trois astéroïdes ...

9.4.2.3 Le shaxzar

Du nom d'un fauve de Salynaa 1V, est le surnom donné à de petits chasseurs, réformés par la Garde galactique et rachetés par des amoureux du frisson spatial. Par extension, le shaxzar est devenu le nom du sport auquel ils s'adonnent et qui n'a rien d'innocent.
Les courses se déroulent au milieu de champs d'astéroïdes, de préférence sur des anneaux de planètes, ce qui donne déjà un décor toujours apprécié. Les chasseurs doivent faire un certain nombre de tours autour de trois ou quatre balises et le premier à franchir la balise d'arrivée gagne.
Pour les participants, tout le sel est dans le fait que les shaxzars se tirent dessus. Des écrans de protection spéciaux encaissent les coups, mais émettent à chaque décharge reçue une vive lumière.
Un chasseur a cinq « vies » ; s'il les perd, il est éliminé.
Les pilotes poussent les machines au-delà des capacités des compensateurs gravifiques et encaissent donc des G dans les virages, comme dans nos premiers chasseurs à réaction. Souvent aussi, ils « boostent » les moteurs avec l'énergie des écrans et sont violemment secoués ou déportés lorsqu'ils sont touchés par un tir...
L'intérêt porté à ces courses est relativement morbide, car les accidents sont fréquents et spectaculaires : choc entre deux engins, surtout près des balises, rencontre fortuite d'un astéroïde...
Mais l'intérêt du public engendre une demande des chaînes de trividéo qui sponsorisent volontiers ces courses, offrant des prix en espèces très importants. Un moyen pour un bon pilote dans la dèche de se refaire une santé.

9.4.3 Jeux

9.4.3.1 Les jeux en réalité virtuelle

Sont assez courants, quoique certaines planètes les considèrent avec mépris. Parfois, le jeu se déroule dans une salle close, à un ou plusieurs joueurs. Mais la forme la plus populaire est le « duel sur le ring central ». Deux joueurs enfilent un simple casque léger pour les quatre sens principaux, le toucher et la sensation de poids étant créés par micro-champs de force modulaires depuis le plafond.
Le jeu se déroule sur une aire dégagée, le ring, au milieu du bar ou de la boîte de nuit. Ainsi, les

autres consommateurs peuvent au choix « croire » à l'univers simulé en suivant l'action sur les vidéholos, ou rire des attitudes grotesques des joueurs se contorsionnant au milieu du ring.

9.4.3.2 Les consoles de jeux holographiques

Ils sont très répandus. Les consoles satisfont mieux les consommateurs des bars qui, légèrement paranoïaques, refusent de mettre un casque de réalité virtuelle pour pratiquer divers jeux d'adresse « à risque » : transpositions des jeux de cube, de tamdann ou des courses de shaxzars, ...

9.4.3.3 Des jeux classiques

Avec des cartes, des jetons, des pions, comme le malakys (sorte de tarot) ou l'aranka (proche du mah-jong) ont en fait beaucoup plus de succès que les jeux technologiques. Tout est dans la psychologie, l'observation des adversaires. On joue souvent de l'argent à l'aranka, jamais à un jeu sur console vidéholo.

9.5 Nourriture

Comme on s'en doute, la palette des cuisines de l'AG réserve toujours des surprises gustatives au gourmand curieux, même après des décennies passées à visiter tous les recoins des galaxies. A l'inverse, le moindre voyage peut devenir un cauchemar pour les gens à l'estomac difficile. Ceux-là rendent grâce au cuisinier inconnu qui, il y a des milliers d'années, inventa la pofitte. Sorte de galette à base de soungho, une céréale quasi universelle, mélangée à diverses herbes et à une gelée tirée d'une algue, la pofitte change de goût selon la cuisson : crue, elle est fruitée et parfumée ; mi-cuite, elle devient assez fade ; bien cuite, elle prend un goût de viande et quasi carbonisée, elle croustille et dégage un arôme fort, un peu amer, qu'on peut accompagner de sel ou de sucre. Bref, c'est un standard de toutes les cantines et autres snacks de l'univers. « Il raterait une pofitte » est une insulte vraiment très, très, méprisante.

9.6 A bord des vaisseaux

Modes et coutumes

Malgré le nouvel essor donné par la Troisième AG, les « spaciens » (ceux qui voyagent fréquemment à travers l'espace) sont une minorité par rapport aux « mondiens », qui restent toute leur vie sur la même planète, la même station spatiale. De ce fait, informations et coutumes circulent finalement assez peu d'un monde à l'autre. Et sauf si une autorité centrale décide de répandre un usage ou un équipement à travers toutes les planètes dépendant de lui, des mondes entiers restent dans l'ignorance d'un progrès ou d'une coutume bénéfique de leur plus proche voisin.

Vêtements

Chez les spaciens ou ceux qui les fréquentent, la tenue vestimentaire oscille entre le désir d'affirmer son origine, de conserver son identité et la peur de passer pour un primitif sorti de sa tanière. Le style spacien, si l'on peut dire, traduit ceci par des pièces de vêtement et des coupes typiques des mondes d'origine de chacun, mais réalisées dans les matériaux utilisés en principe pour les tenues des techniciens des vaisseaux, des matières résistantes et isolantes qui coûtent les yeux de la tête.
Les spaciens sont donc des gens souvent fauchés, habillés de façons très variées, mais très conservateurs vis-à-vis de leurs tenues.

Triche-patrons

Ce sobriquet bizarre désigne les hommes d'affaires qui ont installé leur bureau dans un vaisseau spatial. En effet, après une période où les voyages étaient à la mode, ce qui avait rendu optimistes les fabricants de vaisseaux et les compagnies de croisières, la frénésie de tourisme a bien baissé depuis un siècle. Certains paquebots se sont donc reconvertis : ils sillonnent des routes commerciales, relient des mondes à forte activité économique et louent leurs cabines surnuméraires (ils ont tout de même des passagers) à l'année à des voyageurs de commerce. La formule arrange tout le monde et est entrée dans les mœurs.

9.7 Identités

Noms

Les noms des gens prennent des formes très surprenantes selon leur culture ou leurs convictions. Cela peut être :

- Un matricule ;
- Un prénom + (enfant de...) + un ou deux noms de famille ;
- Un nom personnel + un nom de tribu ;
- Un prénom + (sujet de...) + le nom du souverain ;
- Un nom public + un nom privé + un nom secret ;
- Un nom comme ci-dessus + numéro ou nom de planète (Sol 3), ou de région ;
- Un surnom + un nom de métier ;
- Pas de nom personnel, mais un nom d'espèce ;
- Un surnom imagé en spacien courant + un diminutif ;
- Etc ...

9.8 Moralité

Civisme

La ligne générale qui régit les lois de l'AG et les actes et projets des Médiates vise à donner un sens à la vie de chacun.

Liberté, dignité, soins, espoirs de succès matériel et/ou moral, propriété ou partage consenti, contacts, découvertes, valorisation, sont les maîtres mots des discours de fond. Cette image très morale n'est toutefois pas celle qui est transmise aux citoyens des galaxies. Volontairement d'une part : dans un univers parfois très dur, il est mauvais pour les autorités de passer pour de doux naïfs. Involontairement d'autre part : l'AG lance des réformes ou des projets à long terme qui semblent au premier abord néfastes aux yeux des populations, sensation qui persiste parfois même quand les choses ont repris un visage souriant, une fois le projet arrivé à maturité. Ajoutons à cela les cas où effectivement l'AG doit faire intervenir la Garde galactique pour faire appliquer ses décisions et on aura une idée de la surprise des délégués lors de leur première audience à l'AG. Ils s'attendent à argumenter avec des croquemitaines et tombent le plus souvent sur de bienveillants personnages juste un peu pontifiants ...

Un médiate nommé Philibert de Francheville, ancien Mega et originaire d'une planète « extérieure en développement » que nous connaissons bien, a d'ailleurs fait adopter par l'AG, il y a un peu plus d'un siècle, un texte qui depuis fait référence et que nous vous livrons plus bas (voire les droits universels).

Indécences

Les notions de décence sont infiniment variables d'un système à l'autre.

Les zones franches, les astroports constituent des zones de tolérance maximale, où tout le monde se côtoie sans trop se faire de remarques. Pour le reste, c'est selon. A bord des vaisseaux, surtout des paquebots de croisière, il existe une normalisation des aspects extérieurs. Tacitement, on n'exhibe pas ses différences morphologiques, sauf s'il s'agit de récepteurs indispensables. De même, le voyageur cherchera à ne pas éveiller les convoitises.

Hauts lieux

Malgré l'étendue vertigineuse de l'AG, ou peut-être à cause d'elle justement, il existe une trentaine de planètes que tout le monde connaît. On en parle, on s'intéresse à leur sort si quelque événement particulier les trouble. Les histoires drôles qu'on raconte à la fin du repas ont pour cadre l'une ou l'autre, de même que nombre de fictions de vidéholo et de romans. Beaucoup en parlent comme s'ils y étaient allés, inventant ce qu'ils ignorent (c'est-à-dire beaucoup) et rajoutant ce qu'ils rêvent.

Information

Sur chaque planète de NT3 ou plus, on trouve, près des lieux touristiques ou commerçants des bornes payantes qui donnent diverses informations de base: chronologie locale, histoire générale,

plans. On peut aussi y apprendre les principaux usages à respecter, ou les tarifs des modes de transports et autres détails importants pour les indigènes. La qualité des informations dépend du développement « touristique » de la contrée. Sur les planètes totalitaires, les bornes servent surtout à espionner les déplacements des voyageurs.

Les droits universels

L'introduction de ces textes est relativement récente et fut obtenue par un Médiate pugnace, originaire d'une planète extérieure en développement et nommé Philibert de Francheville.
Depuis, les Hauts-Médiates essayent de le respecter et le faire respecter, avec quelques difficultés parfois.

Article I
Les êtres de la Galaxie, à base carbone, ammoniaque ou autres, à fonctionnement biologique ou bio-ionique, naissent ou se clonent et demeurent jusqu'à leur dysfonctionnement final, libres et égaux en droits ; les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.

Article II
Le but de toute association politique de la Galaxie est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de tous les représentants des espèces naturelles ou synthétiques : ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté et la résistance à l'oppression.

Article III
Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans les gouvernements mondiaux des planètes telluriques, synthétiques ou terra formées ; nul corps, nul individu, nul programme, ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressément.

Article IV
La liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui. Ainsi, l'exercice des droits naturels de chaque être n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits. Ces bornes ne peuvent être déterminées que par la loi.

Article V
La loi n'a le droit de défendre que les actions nuisibles à la société. Tout ce qui n'est pas défendu par la loi ne peut être empêché et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elle n'ordonne pas.

Article VI
La loi est l'expression de la volonté générale ; tous les citoyens ont droit de recourir personnellement ou par leurs représentants, à sa formation ; elle doit être la même pour tous, soit qu'elle protège, soit qu'elle punisse. Tous les citoyens d'un habitat, étant égaux à ses yeux, sont également admissibles à toutes dignités, places et emplois locaux, selon leur capacité et sans autres distinctions que celles de leurs vertus et de leurs talents.

Article VII
Nul être ne peut être accusé, arrêté, interrompu, ni détenu que dans les cas déterminés par la loi et selon les formes qu'elle a prescrites. Ceux qui sollicitent, expédient, exécutent ou font exécuter des ordres arbitraires doivent être punis ; mais tout citoyen appelé ou saisi en vertu de la loi doit obéir à l'instant ; il se rend coupable par la résistance.

Article VIII
La loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une loi établie et promulguée antérieurement au délit et légalement appliquée.

Article IX
Tout être étant présumé innocent jusqu'à ce qu'il ait été déclaré coupable, s'il est jugé indispensable de l'arrêter ou de l'interrompre, toute rigueur qui ne serait pas nécessaire pour s'assurer de sa personne doit être sévèrement réprimée par la loi.

Article X
Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, même religieuses, programmes ou sous-programmes, pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la loi.

Article XI
La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux des êtres de la Galaxie ; tout citoyen de la Galaxie peut donc parler, écrire, programmer, imprimer, émettre librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi.

Article XII
La garantie des droits des êtres et du citoyen de la Galaxie nécessite une force publique ; cette force est donc instituée pour l'avantage de tous et non pour l'utilité particulière de ceux à qui elle est confiée. Les Messagers Galactiques font partie de cette force d'équité, dans les univers entiers ou fractals, sur tout le continuum du temps.
Article XIII
Pour l'entretien de la force publique et pour les dépenses de l'administration, une contribution commune est indispensable. Elle doit être également répartie entre tous les citoyens de la Galaxie en raison de leurs facultés.
Article XIV
Les citoyens galactiques ont le droit de constater par eux-mêmes ou par leurs représentants, la nécessité de la contribution publique, de la consentir librement, d'en suivre l'emploi et d'en déterminer la quotité, l'assiette, le recouvrement et la durée.
Article XV
La société a le droit de demander compte à tout agent public de son administration.
Article XVI
Toute société dans laquelle la garantie des droits n'est pas assurée, ni la séparation des pouvoirs déterminée, n'a point de constitution.
Article XVII
La propriété étant un droit inviolable et sacré, nul ne peut en être privé, si ce n'est lorsque la nécessité publique, légalement constatée l'exige évidemment, et sous condition d'une juste et préalable indemnité.

9.9 Les médias

Les médiats ne peuvent pas émettre en dehors d'une planète ou d'un système solaire à cause des distances dans l'AG, du décalage dans les émissions et du prix des communications en triche radio. Pour cette raison, le journalisme s'est répandu dans la galaxie sous forme d'abonnements qui permettent de recevoir régulièrement les nouvelles et des émissions sur des ordinateurs personnels. Il suffit de se connecter sur une « borne info » et de vérifier si le dernier numéro de votre « revue » préférée est arrivé. C'est en quelque sorte une synthèse entre les images télé et les journaux papier.
Les groupes de « presse » font donc des « publications » à l'adresse de leurs abonnés à travers la galaxie.

Holoreportages
L'information est dans l'AG comme ailleurs le nerf de la guerre, même en temps de paix. Dans les systèmes plus ou moins totalitaires ou certaines théocraties, elle est manipulée par le pouvoir en place et vient renforcer le bourrage de crâne de l'éducation et des associations diverses toutes contrôlées.
Sur la plupart des mondes cependant, l'information mélange les nouvelles réellement intéressantes, le spectacle et les coups de brosse à reluire pour les grosses compagnies commerciales (qui parfois le méritent effectivement). Les gens, selon leur esprit critique, apprennent à lire entre les lignes ou pas ... L'accent est beaucoup mis sur les sports, qui à défaut d'être toujours sereins ou fair play, constituent un ciment entre les cultures si diverses de l'Assemblée Galactique.
Seuls les systèmes où les individus sont très motivés ont des informations fiables, dans la mesure où dès qu'un média trahit sa mission, des groupements se créent spontanément pour monter d'autres médias dénonçant le fautif. En règle générale, vous pourrez vous fier aux infos de l'holotridi pour ce qui est des grands événements, moins pour les petits. Une loi galactique oblige les chaînes appartenant à une compagnie privée à le signaler dans l'image. Méfiez-vous aussi des systèmes où les médias se font volontiers promoteurs de chasses à l'homme. Vous pourriez en être le prochain sujet si vous vous faites trop remarquer.

La gazette du soir
La télé-tridi n'est pas présente sur toutes les planètes, pour des raisons extrêmement variées. Un

obstacle fréquent est un climat très orageux, qui perturbe trop les liaisons radio. Mais il peut aussi s'agir d'une cause culturelle. comme sur Nouvelle-Grâce (Caccio III), le monde des illusions, où l'on fait plus confiance à ce que l'on raconte qu'à ce que l'on voit, ou bien sur Ferg II, où la République de Demopolis ne jure que par les journaux écrits et refuse tout autre média. La planète Yorine, elle, située loin à l'écart des routes galactiques, se contente de la radio, qui correspond à son niveau technologique actuel. Sur certaines de ces planètes, l'information peut mettre des jours à se répandre dans un pays. Ne l'oubliez pas, cela peut tout à la fois vous servir ou se retourner contre vous !

Les colporteurs
Lorsque vous doutez des informations officielles, ne manquez pas de vérifier s'il n'existe pas des circuits parallèles. Des bulletins clandestins peuvent circuler, des orateurs transmettre des nouvelles moins déformées, pour une audience restreinte réunie en un lieu discret. Dans ces deux cas, il vous faudra trouver ces sources de savoir et vous en faire accepter, ou pratiquer quelques Transferts pour gagner du temps. Bien évidemment, ces infos pouvant être aussi déformées, il vous faudra trier tout cela !

Mega Hanch, sans doute tout cela est nouveau pour vous mais les medias de l'AG sont centrés sur la télévision holographique « 3d » et l'AG possède aussi ses « Paparazzis » qui n'hésitent pas à piloter une camera antigravitée pour arriver à leur fin.
Aussi, pour élargir les possibilités, nous avons mis à votre disposition des identités journalistiques différentes c'est à dire envoyé par différents employeurs :

- *« Le Triche Science » une revue pseudo scientifique un peu racoleuse (plus approximative que la revue française « science et vie »)*
- *« Galaxie » qui est déjà beaucoup plus sérieux mais pas uniquement centré sur la science (type « le monde » en France)*
- *« Eveil » est une revue mystico religieuse qui a été lancée par un groupe d'Ilmaniens (talsanite muets mais télépathes qui doivent réapprendre à parler -leur culture est assez déroutante pour les non ilmaniens). La curiosité que suscite cette publication est égale à celle dont fait preuve ses journalistes -qui ne sont pas tous Ilmaniens !*
- *« Univers » revue scientifique par et pour les scientifiques (en France sur sol3 elle serait proche de « la recherche »).*

Sachez que vous pouvez être plusieurs à travailler pour la même revue, qu'il est fréquent de travailler comme « reporters AG mercenaire pigiste » (« RAMP ») envoyé par les un ou les autres et qu'il est de coutume dans l'AG de s'entraider pour les « reporters AG » (« RA »), à distinguer des « reporters entités » (« RE ») qui ne travaille que dans leur monde.
(Archives du Major Turbop, Extrait de briefing d'une mission d'enquête sous couverture journalistique)

9.10 Le réseau galactique

Déploiement
Le premier réseau de relais de communication a suivi l'expansion de l'Assemblée Galactique. Le détournement de son utilisation à des fins économiques et guerrières lors de la première AG, puis le désintéressement et l'abandon des relais lors de la deuxième, sont une des causes de leur effondrement. Une triche-radio n'est pas un gros appareil, la réception et l'émission de messages ne demandent pas une abondance de mécanismes. Cependant, le triage des informations, leur codage, tout le traitement des données, nécessitent la présence de relais avec des ordinateurs puissants. Le réseau de relais de communication de l'AG ressemble donc plus au réseau Internet qu'à un réseau téléphonique.
Les relais sont répartis dans tout l'espace de l'AG. Une planète membre de l'AG doit être minimum au niveau NT5 pour être connecté au réseau AG. Des relais existent pourtant près de planètes moins évoluées, comme la Terre. Installé aux confins du système solaire, il permet de faire passer les nouvelles pour ce monde qui intéresse fortement l'AG (et la Guilde). Certaines régions du réseau AG

sont plus actives que d’autres en raison du nombre de relais, de leur proximité et des ordinateurs interconnectés. L'univers est grand et il faut du temps pour que les informations traversent certaines parties du réseau pour arriver à leur destination. Souvent quelques minutes pour un système voisin et parfois des mois avant d'être capté par un relais situé à l'autre bout de l'univers! Les régions de l'univers situées dans les zones de faible densité stellaire sont plus isolées, le réseau y est plus lent, quand il existe. Les tempêtes dans la dimension TL peuvent couper momentanément les connections.
Certaines entités AG ont refusé d'être connectées (raisons multiples envisageables). Des relais y existent quand même, mais ne font que relayer les informations entre deux autres entités plus lointaines. Ou permettent aux plus hautes autorités de l'AG seulement de s'en servir (y compris la FRAG). Dans bien des cas, seul l'astroport est connecté et donc seuls les officiels de l'AG ou les triche-voyageurs.

Utilisation
Le réseau est potentiellement très puissant, quand il fonctionne et qu'il est bien renseigné ... Le réseau de l'AG étant une sorte d'Internet galactique, les informations circulant dans ce réseau sont très variées. Elles vont du simple signal code radio aux transmissions holographique interactives. La véracité des informations véhiculées par le réseau AG est plus que sujet à discussion. Dans certaines parties de l'univers, il est surnommé « le réseau des milles mensonges ». De plus des « virus » ou « couleuvres » sont apparus dans le réseau comme à l‘occasion de la tentative hégémonique de « l’Ordre nouveau ». Les informations diffusées étant bien moins fiables que notre Internet, rien ne vaut l'expédition d'une équipe de Megas.
De nombreuses entités AG ont développé des systèmes d’intelligences artificielles pour se protéger ou manipuler les données du réseau AG à leur avantage. Des factions/êtres/IA peuvent en brouiller un secteur. La destruction d'un ou plusieurs relais coupe le réseau. Une division spéciale de la garde galactique est dédiée à son entretien et à sa police. Une brèche peut empêcher le fonctionnement du réseau, indiquant que l'univers connecté par la brèche ne possède pas les lois permettant l'existence d'une triche-radio. Certaines expériences auraient prouvé que dans des régions particulière de l’AG, il serait possible d’effectuer des téléportations par l’intermédiaire du réseau AG mais cette information est peut-être un des nombreux bobards véhiculés sur le réseau ...

Univers virtuelles
Plusieurs univers virtuelles sont accessible à partir du réseau. Pour s'y connecter, il est nécessaire d'être proche du système qui héberge l'univers virtuel, sous peine d'avoir un temps de réponse exécrable ; ordinairement, il est préférable d'être dans le même système solaire pour pouvoir se connecter dans de bonnes conditions.

Double numérique
Cependant, il existe une alternative qui nécessite un univers virtuel très puissant, un « Numérisateur biologique ». Il prend un cliché du réseau synaptique d'un être afin de l'émuler dans une réalité virtuelle évoluée. Le corps de l'être est émulé de façon plus sommaire mais si les bons paramètres sont entrés, il peut être augmenté ou adapté à l'univers virtuel.

Cependant, s'agissant d'une technologie NT7, elle est difficile à maîtriser. Et oui ! très peu d'univers virtuels sont capables d'émuler un être virtuel dans toute son intégrité mentale. Dans QF100001, le numérisateur biologique est, soit une relique d'une civilisation plus avancée que l'AG, soit un prototype qui ne permet qu'une numérisation approximative de l'être original.

Ceci dit, avec un tel appareil, il est possible de numériser une version virtuelle d'un être et de l'envoyer dans un univers virtuel ; Il est autonome et fait (en théorie) ce qu'il a à faire dans l'univers virtuel puis repart à travers le réseau pour rendre compte de ses actions. Cela peut prendre du temps. Par exemple : 4 jours pour envoyer le gros fichier dans l'univers virtuel qui se trouve à l'autre bout de la galaxie, plus 3 jours pour effectuer les recherches ou les actions sur l'univers virtuel plus 4 autres jours pour ré expédier le fichier, soit 11 jours) pendant lesquels l'être à le don d'ubiquité virtuel, ce qui peut aboutir à des situations délicieusement complexes comme une copie qui ment à

son original pour des raisons qu'ignore l'original (piratage, changement d'avis, volonté de continuer à exister individuellement ...). L'original ne sait pas ce qu'a fait sa copie (théoriquement conforme ...) dans l'univers virtuel avant son retour.
Il reste aussi le problème du moyen de réintégrer les informations collectées ce qui pourrait se passer sous une forme de fusion mentale (avec risque d'altérer l'original par des éléments cachés dans la copie ou même par la volonté propre de la copie !). Presque aussi jouissif que les problèmes de transfert, mais plus aléatoire !

Le Mega ponny express
Quand pour certaines raisons, le réseau ne passe pas de lui-même (dans les parties de l'AG où le réseau a été déconnecté, piraté, ou dans des régions de densité faible, sur des planètes réfractaires à cette technologie, ou tout simplement dans un univers parallèle), les messages sont portés entre deux points par une méthode plus rudimentaire. Le système ressemble à ce qui se faisait dans le grand Ouest avec le pony express. Avec des aventuriers faisant le relais pour amener les nouvelles contre tous les dangers. Navigant entre des postes relais éloignés, petits villages perdus dans l'univers, les messagers tentent de livrer le plus vite possible leur colis. Les nouvelles et les courriers sont stockés dans des petits coffres à données (ou « malles »). Convoyées entre les mondes, les malles sont branchées à l'arrivée au réseau local. Les Megas étant des messagers, il arrive que pour une malle importante, on leur confie une telle mission. L'entreprise en charge de cette activité s'appelle le stellar-express.

9.11 L' ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE DE L'AG

Depuis plusieurs millénaires, les encyclopédistes de l'Assemblée Galactique compilent le savoir et les connaissances de ses membres. L'encyclopédie galactique est devenue une gigantesque bibliothèque traitant à peu près de tous les sujets imaginables, une base de données astronomique qui permettrait en théorie de faire passer une civilisation du NT2 au NT6 en quelques générations.

- Mais bien sûr des considérations éthiques, sociologiques et politiques font que l'encyclopédie n'est pas accessible dans son entièreté à tout un chacun ; il existe des versions réduites de l'encyclopédie développées à l'intention des adhérents de l'AG qui ont besoin de progresser « par eux-même ».
- Un des arguments les plus forts de l'AG pour l'intégration de nouveaux membres, consiste à accorder le droit de consulter l'encyclopédie et même d'avoir une antenne local sur le sol des futurs membres.
- Les encyclopédies apparaissent la plupart du temps sous la forme d'un bâtiment équipé de différentes salles de lecture/audition/visionnage reliées à un ordinateur central équipé d'une intelligence artificielle programmé pour aider ceux qui viennent consulter la base de donnée mais aussi pour vérifier les autorisations de ceux qui cherchent à avoir accès à des données sensibles (équipements de la FRAG, construction d'armes, plans du palais de l'Immédiator ...). Les antennes de l'encyclopédie sont considérées comme territoire de l'AG et plusieurs encyclopédistes y résident à la fois pour s'occuper des visiteurs mais aussi pour rassembler les informations locales susceptibles d'être intégrées à la nouvelle mise à jour de l'encyclopédie.
- De plus les antennes de l'encyclopédie sont souvent des versions simplifiées voir tronquées. Les demandes de précisions nécessitent l'intervention d'un encyclopédiste qui fait une demande au Médiate responsable, dont la réponse parviendra dans des délais plus ou moins long sous forme de fichier codé ; mais le Médiate peu très bien refuser (poliment) la demande.
- L'intelligence artificielle des antennes de l'Encyclopédie est programmée pour effacer ses bases de données en cas de tentative d'effraction.
- La base de donnée libre d'accès est consultable par l'intermédiaire du réseau de l'AG mais les informations sensibles ou de NT supérieur à 4 sont toujours sujette à autorisation. Il est impossible de consulter des informations sensibles de l'encyclopédie par l'intermédiaire du réseau. (Mais on raconte que certains pirates très doués ...) De toute façon, les banques de données les plus sensibles ne sont tout simplement pas reliées au réseau.

▲ Il existe bien quelques versions piratées de l’encyclopédie galactique mais sans une formation poussée de bibliothécaire galactique, leur utilisation est difficile. Les versions illégales sont pour la plupart limitées et ne sont, bien sur, pas mise à jour.

Chapitre 10 - Les planètes de l'AG

L'assemblée galactique comporte beaucoup d'entités qui ne sont pas uniquement des planètes.
Cependant, les planètes renferment la majorité des êtres qui la compose.

10.1 Profil d'une planète

Avant d'approcher une planète, l'astropilote pense en général à consulter l'ordinateur de bord pour en avoir la fiche signalétique.
Avec parfois un frisson d'angoisse en voyant que la date de la dernière mise à jour remonte à l'époque où il jouait aux billes...

Au cours de leurs missions les Megas seront envoyés parfois dans des univers parallèles mais aussi souvent sur des planètes de notre univers. Et même s'ils y vont par des chemins personnels et plus rapides que les plus rapides vaisseaux triche-lumière, il est tout de même bon qu'ils connaissent les critères de description de planète utilisés par les astronavigateurs et les écosophes. Car une chose qui surprend toute sa vie le voyageur spatial le plus frénétique, c'est le contraste entre les mondes les plus évolués à leur apogée et les planètes les plus primitives, ainsi que la richesse de la palette des civilisations entre les deux extrêmes.
Les planètes sont caractérisées par toutes sortes de facteurs, dont seule une partie intéresse les Megas. Lors des départs en mission, les caractéristiques des planètes qu'il est prévu de visiter sont données aux Megas en unités terriennes :

Détail des critères
Gravité : elle est exprimée en G par rapport à la gravité terrestre, qui vaut donc 1G. Si vous pesez 60 kg sur Terre, vous en pèserez 90 sur une planète à 1,5 G et seulement 10 sur la Lune, à 1/6 G. Attention, l'inertie reste constante.
Taille : diamètre de la planète (ou longueur maxi pour les gros astéroïdes aménagés).
Fréquence de rotation : durée d'une journée complète en heures terrestres.
Fréquence de rotation solaire : durée de l'année en jours locaux.
Inclinaison sur l'axe : plus l'axe est incliné, plus une zone connaît de saisons tranchées froides et chaudes.
Atmosphère : l'atmosphère est décrite par analogie avec les conditions idéales pour certaines ethnies ou par analyse complète des gaz. Sans atmosphère, la planète n'est couverte que de cailloux, éventuellement de glace. Sur les planètes éloignées de toute étoile, donc sans chaleur, attention aux plaques d'hydrogène solidifié, qui entrent en ébullition au moindre contact d'un scaphandre. S'il y a atmosphère, la planète sera plus ou moins couverte de nuages. Atmosphère ne veut pas forcément dire respirable : les vents de méthane à 700 km/h sont décommandés pour les bronches. Enfin, même si l'air est respirable, de petites différences peuvent avoir des conséquences : trop d'oxygène énerve ou rend euphorique ; trop de gaz carbonique cause des maux de tête, des vomissements.
Epaisseur de l'atmosphère : utile à connaître si elle est opaque ou violemment agitée ou si elle ne dépasse pas quelques centaines de mètres d'altitude.
Plage de températures : donnée en degrés, pour trois zones : polaire, médiane, équatoriale ; pour trois saisons (hiver, équinoxes, été) ; et pour les périodes diurnes et nocturnes.
Plage de vitesses des vents : donnée en km/h, valeur en surface des vents moyens, des tempêtes violentes, des cyclones ; valeurs des vents d'altitude.
Types d'océans : nature du liquide, profondeur moyenne, profondeur maxi des fosses abyssales.
Parts d'océan et de terres émergées : en pourcentage de la surface de la planète (la plupart des vaisseaux sont capables de le détecter avec leurs sensors).
Présence de vie : indique la présence ou l'absence de quelque type d'organisme vivant que ce soit.
Présence de vie organisée :
▲ **Statut de la planète :** extérieure, rattachée, appartenant à un groupe de planètes, un empire.

- **Niveau d'accès :** planète ouverte, accès limité au spatioport unique, accès interdit sauf cas de détresse, accès strictement interdit.
- **Population totale :** le chiffre donne le total, toutes ethnies et éventuellement races confondues.
- **Parts sédentaires/nomades :** cette indication est parfois utile : il ne sert à rien de chercher les villes sur une planète ou 100% de la population est nomade. Cet indicateur précise parfois les zones particulières de population : côtière, sous-marine, exclusivement en altitude, etc.
- **Niveau d'organisation sociale :** le niveau indiqué est le niveau maxi. Il peut y avoir deux niveaux (avec un pourcentage) lorsqu'une minorité est à un niveau, et le reste de la planète à un autre.
- **Types de gouvernement :** aux catégories précédentes se superposent divers types de gouvernement : monocratie, monarchie, théocratie, oligarchie, démocratie, anarchie, dictature, empire, fédération.
- **Niveau technologique :** on indique souvent deux NT différents : celui qui peut être réparé, et celui qui peut être fabriqué (en général un niveau au dessous).
- **Zones de paix et de crise :** les zones sont signalées avec des indications variables : zone calme, zone à attentat possible, zone de conflit imminent, à circulation périlleuse, zone de conflit limité, d'escarmouche, zone de conflit généralisé à armes lourdes, zone pacifiée sous contrôle de l'armée locale, sous contrôle de la Garde galactique, sous contrôle de la FRAG, zone laissée sans contrôle, à fort ou à faible danger.

Les voyageurs de l'espace doivent être prudents lorsqu'ils abordent une planète qu'ils ne connaissent pas. Une bévue, le non-respect d'un couloir balisé, l'atterrissage en zone interdite sont autant de pièges qui peuvent coûter la perte du vaisseau ou des années de captivité.
Les petits vaisseaux ne disposant pas de la propulsion triche-lumière (ou d'un pilote sachant s'y repérer) voyagent alors entre systèmes éloignés à bord d'un « ferry » intergalactique, d'où ils s'éjectent à l'escale (qui a toujours lieu en orbite).

10.2 Codification planétaire

Il est assez indispensable d'avoir un astro dans le groupe (ou son nanordi personnel) pour comprendre un peu les indications données sur une planète. En effet, si les infos que peut donner le major qui confie la mission sont prédigérées pour des agents originaires de la Terre, celles qu'on obtient en général auprès des instances de l'AG sont assez cryptiques, pour plusieurs raisons :
- Les mathématiques de l'AG fonctionnent en base 12 (duodécimal). C'est-à-dire qu'il y a douze chiffres avec le zéro. En spacien standard, la succession « 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 » s'écrit « 8, 9, A, B, 10, 11, 12 » ; et donc « 3B, » signifie « trois douzaines et onze unités », c'est-à-dire 47 équivalent en décimal.
- Les références de respirabilité des atmosphères sont données par rapport à des ethnies et races (en l'occurrence celles des premiers explorateurs de la Première AG) bien connues des bourlingueurs de l'espace et... des Megas ayant choisi astro ou écosophe. Pour les autres, savoir que l'atmosphère est idéale pour les Oovars, légèrement trop oxive pour les Doonts et pas assez acide pour les Shezarakes, n'avance pas à grand chose, du moins à rien de suffisamment précis pour s'engager sans risque !

10.3 Astro ports

Les astroports orbitaux équipent surtout les planètes à trafic important. Ils sont séparés en zones passagers et zones de fret. Les plus anciens en service sont de type fermé (les vaisseaux entrent à l'intérieur de hangars). Les plus récents sont de type ouvert, l'atmosphère étant retenue par des écrans qui filtrent le rayonnement cosmique. Sur certains mondes très touristiques, l'astroport recèle de véritables parcs d'activité avec jardins et commerces.
- **Les astroports de surface** sont très divers : s'il existe un astroport orbital, une bonne partie de celui de surface est consacrée aux barges qui font la navette sol / espace.

- **Les astroports nationaux,** c'est-à-dire situés sur le territoire d'un Etat, sont soumis aux lois et règlements de cet Etat. Des astroports neutres existent parfois, soit sur des zones franches, soit dans des régions non rattachées à un état, en pleine mer par exemple. Sur tous les astroports, hormis les plus petits, une zone est réservée aux appareils de la Garde galactique.
- **Capacité d'accueil :** ce critère indique le « type » maximum (qui correspond à la taille) des vaisseaux que l'astroport est capable d'accueillir et le nombre de places disponibles au sol pour chaque type.
- **Capacité de logistique :** les réparations et modifications que l'astroport peut fournir sont en général en accord avec le type de vaisseaux qu'il accueille, le plus important est souvent de savoir s'il dispose de moyens pour les triche-lumière ou non, s'il dispose de moteurs de rechange ou s'il se contente de retaper avec des pièces d'occasion. De la capacité logistique dépend aussi la rapidité des opérations.

10.4 Classification NT, OS, SP

Les fiches de planète fournies aux astro (et aux Megas) mentionnent des NT, OS et autres SP.
En voici le sens.

Niveau Techno (NT) :
NT 0 : Age préhistorique. Pas de métal, quelques objets en os, pierre, coquillage.
NT 1 : Age prototechnique. Bronze ou fer, premières techniques (moulin, métier à tisser, clepsydre, etc.). Antiquité ou Moyen-Age.
NT 2 : Age des lumières. Découvertes scientifiques « de base », énergie artificielle (vapeur, premières piles électriques), mécanique de précision (horlogerie, instruments de mesure précis), armes à feu.
NT 3 : Age industriel. Véhicules à moteur, début d'électronique (à lampe), télégraphe, radio, objets en série.
NT 4 : Age interplanétaire. La technique permet d'explorer les planètes du système. Micro-électronique, radar, atome, laser.
NT 5 : Age interstellaire. Cryogénisation, clonage, véhicule antigravité, androïde.
NT 6 : Age intergalactique. Triche-lumière (triche-radio), transmetteurs de matière.

Organisation Sociale (OS) :
OS 0 : Groupe d'individus, vie sauvage. Pas de hiérarchie, sauf parfois l'influence d'un individu charismatique.
OS 1 : Tribu. Petits groupes organisés et solidaires. Les fonctions principales sont tenues par des individus ou groupes : sorcier, prêtre, sage-femme, conseil des sages, chasseurs, etc.
OS 2 : Village fixé, culture. Qn voit apparaître les notions d'administration, de projets à long terme, de métiers.
OS 3 : Province. Une province réunit plusieurs villes, en général parlant le même dialecte. Elle possède administration, armée et parfois colonie.
OS 4 : Pays, royaume, union de provinces, fédération d'Etats... C'est la palette des Etats de notre Terre actuelle.
OS 5 : Union de la totalité des Etats, gouvernement planétaire.
OS 6 : Fédération de planètes, empire galactique.

Système Politique (SP) :
Monocratie : pouvoir d'un chef.
Monarchie : pouvoir d'un roi, à caractère divin ou non, symbole du groupe.
Théocratie : pouvoir des prêtres au nom d'une divinité.
Oligarchie : pouvoir d'une ou plusieurs familles.
Démocratie : pouvoir du peuple ou de ses représentants.
Anarchie : pas de gouvernement, consultations réciproques.
Dictature : pouvoir absolu et autoritaire, d'un individu ou d'un groupe.

Empire : gouvernement d'un territoire étendant son autorité à d'autres territoires.
Fédération : autorité, sur un ensemble de territoires, de représentants de ces territoires.

Commentaires sur les cités notables :
Des commentaires sur l'organisation et l'urbanisme des principales cités accompagnent parfois la fiche signalétique de la planète. Ils ne sont pas systématiques. Ce ne sont plus des valeurs chiffrées et des niveaux mais des rapports qui auraient plus leur place dans un guide touristique et résume les schémas d'organisation de grandes cités afin d'éviter au voyageur certaines bévues.
Protections :
Les villes susceptibles d'être menacées sont souvent entourées d'une protection adaptée à la technologie ambiante, remparts, fortifications, champ de force, selon diverses dispositions : ville entièrement à l'intérieur des remparts ; quartiers riches et administratifs à l'intérieur, quartiers pauvres à l'extérieur ; ville construite autour d'une citadelle où se réfugier ; protection surtout destinée aux forces locales et à leurs véhicules (armée ou police) ; et enfin, protections successives : fossé, puis remparts, puis citadelle, puis forteresse.
Zones urbaine :
La séparation en zones peut avoir plusieurs origines. L'histoire et le développement de la ville, la tradition ou un modèle imposé par l'Etat, les métiers, les industries, les ethnies, les classes sociales, etc. Voici quelques cas de figure :

- Quartiers réunissant certains métiers ou corporations ; tanneurs le long d'une rivière, quartier des marchands d'étoffe, des entrepôts...
- Vieux quartiers, quartiers modernes. Le vieux peut être au centre et le moderne rayonnant autour ou le vieux sur une situation géographique ayant eu un sens dans le passé (hauteur défensive) et le moderne dans la vallée plus propice aux voies de communication.
- Quartiers riches, quartiers pauvres. Les pauvres sont proches des zones industrielles, des manufactures, docks, entrepôts ou insalubres, rejetés à l'extérieur de la ville proprement dite, hors des remparts ou vers d'anciens quartiers chics dégradés. Les quartiers riches, résidentiels, sont situés soit à l'endroit offrant le décor le plus plaisant, soit autour d'édifices de haut prestige, actuel ou historique. Il existe en général un troisième pôle, lieu médian de commerce ou lieu de rencontre à la mode, quartier nouveau...
- Quartiers « nationaux ». Soit en recherchant la proximité de parents, soit par une pression délibérée des autorités, des personnes de même ethnie, même langue, même religion, se regroupent parfois et constituent un quartier. Selon l'ambiance de la société, il peut s'agir d'une simple coloration locale ou bien de véritables ghettos, mini-pays dont les limites ressemblent à des frontières.
- Quartiers administratifs. En général proches des édifices abritant les autorités de la ville. Souvent déserts le soir et peu accueillants, sauf lorsqu'il s'agit aussi de bâtiments historiques. Ville sans urbanisme. Partie d'un village, la ville s'est développée bout par bout Aucune logique dans l'agencement des rues, les ruelles sont nombreuses et tordues. Les maisons enjambent les rues, qui ne sont parfois que d'étroits boyaux ou même un cheval ne passe pas. Sans guide, on s'y perd à coup sûr.
- Ville urbanisée. Dessinée à l'équerre ou au « pistolet », les quartiers y sont créés du néant, en espérant que la vie voudra bien s'installer aux endroits prévus. On y trouve beaucoup de coins morts, projets avortés ou abandonnés laissant des terrains vagues, dessous de voies routières. Les zones vivantes regroupent commerces et distractions, le reste étant plus ou moins désert sauf aux heures de pointe.
- Villes enterrées. Pour se protéger d'une menace ou simplement de conditions climatiques extrêmes, les villes s'enterrent comme de gigantesques tours inversées, faites de multiples niveaux, ayant peu ou pas du tout de contact avec l'extérieur. Circulant dans des couloirs, les véhicules y sont électriques ou équivalents. Tapis roulants et ascenseurs pullulent. L'éclairage artificiel règne et l'aération est vitale. On y trouve des parcs artificiels, des quartiers de sans-abri réfugiés dans les couloirs de service.
- Souterrains. Egouts, communications — secrètes ou non — entre bâtisses, cavernes naturelles ou failles, anciennes carrières, rivières et canaux souterrains, tuyauteries variées, catacombes, tunnels de contrebandiers, chemin de fer, parkings, caves, entrepôts, cryptes d'édifices religieux,

oubliettes, vestiges de civilisations passées... le sous-sol d'une ville est en général un vrai gruyère. Des grilles, des murs, des éboulements y sont autant d'obstacles. On peut y faire de mauvaises rencontres : truands ou sociétés secrètes, rats ou autres bestioles de taille effrayante.

Conséquences pratiques

Déplacements et habitat

Selon le niveau de civilisation de la planète, la façon de vivre des individus est fort différente. Ceci ressort beaucoup dans deux domaines : leur façon de se loger et leur pouvoir de voyager.
Rappelons que dans la Troisième AG, la plupart des gens restent toute leur vie sur leur planète d'origine, ne faisant que quelques excursions touristiques de temps en temps. Les voyageurs stellaires, qu'on nomme les spaciens, sont en général poussés par une motivation qui sort déjà un peu du commun : commerce interstellaire, besoin de changer d'air après quelque bêtise, goût de l'aventure, nostalgie des voyages chez d'anciens gardes galactiques, etc.
Et même dans un univers sillonné par les triche-lumière, dans des régions, pourtant ouvertes au commerce intergalactique, on trouve des autochtones incapables de vous renseigner sur une zone de plus de 100 km de rayon.
Sur les planètes « extérieures » ou « isolées », les gens bougent parfois à peine de leur village.
Vous trouverez ci-dessous deux petits tableaux donnant une idée des possibilités de confort et de voyage selon les types de développement.

Habitations selon le NT (exemple) :

	NT1 ***antiquité***	**NT2** ***moyen âge***	**NT3** ***proto-industriel***	**NT4** ***industriel***	**NT5** ***galactique***
Pauvre	rien, pièce commune d'une ferme ou des dépendances d'un château ou en ville basse.		maison de fonction 1 chambre	studio, foyer logt de fonction hôtel	cabine-hôtel conapt de fonction mobil-home
Aisé	ferme, maison 2 pièces en ville	ferme fortifiée 3 pièces en ville	pavillon 3 pièces	appt 2 à 5 pièces pavillon	conapt 2 pièces bungalow cabine astronef
Riche	grande maison + jardin terres	ferme-château + terres hôtel particulier	grand pavillon, manoir hôtel particulier 5 à 10 pièces		conapt 3 à 6 pièces bungalow castel
Dirigeant	palais, jardin + dépendances terres ou parc	château palais dépendances terres ou parc	idem + résidence de la fonction	propriétés diverses + résidence de la fonction	

Déplacements journaliers et voyages en fonction du NT (exemples) :

	NT1 ***antiquité***	**NT2** ***moyen âge***	**NT3** ***proto-industrie l***	**NT4** ***industriel***	**NT5** ***galactique***
Pauvre	(rare) à pied (2Okm/jour)	(rare) à pied,âne cale de bateau	âne malle-poste	autocar train (voiture?)	navette orbitale
Aisé	mule	cheval (4Okm/jour)- navire	malle-poste calèche train	train voiture	glisseur antigrav navette

			paquebot		orbitale
Riche	cheval - char traîneau	cheval carrosse navire (cabine)	calèche (début de l'auto)	train voiture (chauffeur) avion	glisseur Jet hyper-sonique astronef
Dirigeant	cheval char palanquin	carrosse	calèche paquebot (suite)	voiture (chauffeur +escorte) avion (privè)	glisseur blindé hyperjet astronef (privé)

Rôle de chacun dans la grande mécanique
Bien que cela ne soit pas crié sur les toits, beaucoup de lois de l'AG, certaines formes d'aide au voyage pour les défavorisés et une partie des concours commerciaux visent à faire d'individus divers des vedettes, éphémères ou durables, dans lesquelles chacun peut se reconnaître ou qui stimulent le rêve...
Musique, théâtre, architecture, sports, exploration, sont autant de sujets dont on magnifie les héros au travers d'émissions mais aussi de grands rassemblements de foule ou d'expositions grandioses. Notons parmi ces disciplines l'engouement pour l'archéologie : un intérêt assez spontané et universel des populations pour l'histoire des deux AG précédentes et leur coins d'ombre, ainsi que pour « l'avant-première » AG et ses mystères : comment l'ethnie talsanit s'est-elle donc répandue dans le cosmos avant les premières explorations de la Première AG.

Charisme irrationnel
Tous les facteurs cités plus haut s'additionnent pour donner à un monde (ou une ville) une atmosphère indéfinissable qui la rendra attrayante pour certaines catégories de voyageurs. Ainsi, parmi toutes les planètes à vocation commerciale, celle qui propose les meilleures auberges attirera les marchands bons vivants, tandis que la moins organisée sera le havre des escrocs, même si son confort laisse à désirer. Une planète invivable mais située à mi-distance de cinq ou six planètes minières sera le rendez-vous des mineurs de la galaxie et le siège de plusieurs grosses compagnies, abritées dans des villes souterraines qui vous sembleront peut-être étouffantes mais que les mineurs trouveront rassurantes.

10.5 Création d'une planète

Une planète n'est pas seulement ce qu'on en voit au premier abord. Ce n'est pas parce qu'on débarque dans une zone marécageuse en sortant d'un tétraèdre que toute la planète est faite de marécages.
Si des personnages doivent y évoluer longtemps, autant réfléchir un moment pour leur proposer un monde qui ait de la ressource et de la profondeur.

Conceptions d'univers
En science-fiction, il y a deux façons de faire une description : le space opéra ou la hard science. Le premier privilégie le spectaculaire et le potentiel héroïque, sans s'embarrasser de trop d'explications et de vraisemblance ; c'est la méthode utilisée le plus souvent par le cinéma. La hard science, si elle permet aussi de créer des mondes exotiques, le fait en expliquant tout, en étant le plus proche possible d'une certaine « réalité » scientifique. Indispensable si vos joueurs n'apprécient pas le délire, cette voie nécessite certaines connaissances techniques et scientifiques, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde... Pour vous aider, voici quelques références et bonnes questions à se poser avant de créer le décor d'une aventure...

Au commencement était le Verbe...
L’emplacement de la galaxie où est situé votre monde n'influe généralement que sur sa fréquentation. Loin d'un centre actif de l'AG, elle peut être quasi ignorée (en exploration, même un vaisseau triche-lumière doit procéder par sauts de puce et peut rater des systèmes intéressants ou

habités). Par contre, il peut être utile de situer cette planète par rapport au centre galactique. Plus on s'en rapproche, plus il y a une forte densité de corps célestes (planètes, étoiles, astéroïdes, poussières...). Cela signifie entre autres que des civilisations ayant un NT suffisant ont plus de facilité à rentrer en contact. La Terre, par exemple, est située plutôt à l'extérieur de notre galaxie.

Zoom avant
Réduisons maintenant l'échelle et parvenons au système solaire, c'est-à-dire une étoile entourée d'un certain nombre de planètes. Le premier élément indispensable à la vie est une source de chaleur. Dans le vide spatial, la température est proche du zéro absolu (soit -273°C), la température la plus basse que l'on puisse trouver ou atteindre. Il n'y a donc pratiquement que la proximité d'une étoile pour engendrer de la chaleur. La lumière est aussi souvent nécessaire à la vie mais pas indispensable. Elle est surtout nécessaire à la végétation pour faire la photosynthèse, qui est la base de la chaîne alimentaire (mais on peut imaginer d'autres formes de végétation ; Les champignons, par exemple, n'ont pas besoin de lumière). Certains systèmes ont des soleils jumeaux, voire plus.
Dans l'espace, les objets « légers » tournent autour d'un objet « lourd ». Dans notre système solaire et dans probablement tous les cas, c'est le soleil qui est au centre et les planètes qui tournent autour, car une étoile est très massive par rapport à une planète. Imaginer une planète très massive avec un soleil en orbite n'est guère intéressant, car cette planète aurait une telle gravité que la vie y serait impossible.

Et pourtant, elle tourne !
Dans l'espace, rien n'est immobile et rien ne se déplace en ligne droite. Tous les corps célestes tournent sur eux-mêmes et autour de quelque chose : les galaxies, les étoiles, les planètes, les satellites. Un système solaire étant issu de l'explosion d'un corps très massif en rotation, toutes les planètes et satellites orbitent à peu près dans un même plan (à moins qu'un autre corps venant de l'extérieur ne soit « capturé » plus tard par l'attraction). Par convention, on appelle écliptique le plan de l'orbite de la Terre et c'est celui qui sert de référence. De même, le plan de l'équateur des planètes, des satellites et du soleil est souvent à peu près dans ce plan (sauf dans le cas d'un corps étranger). Cet « à peu près » est important : il faut définir l'inclinaison de l'axe de rotation de la planète. Si l'axe est exactement perpendiculaire à ce plan, la planète ne connaîtra presque pas de saisons. Si elle est très inclinée (plus de 30°), les saisons seront très marquées et les équinoxes très violents. L'existence des saisons apporte un climat tempéré, puisque le chaud et le froid alternent durant l'année. L'absence de saison maintient des températures similaires selon la latitude.
L'équateur sera toujours très chaud et les pôles toujours très froids.
Définissez la longueur d'un jour et d'une année, c'est-à-dire en combien de temps la planète fait un tour sur elle-même et autour du soleil. Si le jour est très long (plus de 100 heures), les jours seront très chauds et les nuits très froides, avec des événements météo très violents à l'aube et au crépuscule. Si le jour est très court, c'est que la planète tourne très vite. Elle ne sera plus sphérique mais fortement aplatie aux deux pôles (la Terre l'est légèrement) et séismes et éruptions volcaniques seront fréquents et violents. Une planète peut tourner sur elle-même en autant de temps qu'elle tourne autour du soleil. Résultat : elle présente toujours la même face au soleil, comme la Lune avec la Terre. Il en résulte une face chaude toujours diurne et une face froide toujours nocturne, avec une frontière qui est une région annulaire tempérée passant par les pôles.

De l'eau !
Si une planète entièrement recouverte d'eau pourrait abriter la vie (après tout, c'est dans l'eau que la vie est apparue !), cela est exclu si l'eau est absente ou en proportion trop faible. Pourtant, la SF fournit des exemples de planètes arides (voir Dune). On peut le justifier en imaginant qu'il y a eu de l'eau autrefois, pour que naisse la vie et que la température s'est réchauffée progressivement, à cause d'une modification de son orbite, de l'activité de son soleil ou de la nature de l'atmosphère. La vie existante a dû s'adapter pour survivre.

Cartographie
Il faut maintenant répartir un certain nombre d'éléments sur cette planète : océans, continents, jungles, déserts, régions tempérées. Selon la logique, les régions proches de l'équateur seront plus

chaudes que les régions polaires, les rayons du soleil ayant moins d'atmosphère à traverser. D'autres facteurs entrent en jeu pour la répartition des températures au sol : les courants marins chauds qui passent près des cotes réchauffent les terres loin vers l'intérieur. Ils provoquent aussi des mouvements météorologiques. Les vents sont principalement le résultat de la rotation de la planète.
Mais ils sont aussi orientés par le relief et par les différences de pression atmosphérique, elles-mêmes fonction de la température. Les vents vont toujours d'une haute pression (anticyclone : chaud) vers une basse pression (dépression : froid). Une planète présentant de grosses différences de température aura des vents violents, de même qu'une planète avec peu ou pas de relief pour arrêter les vents (comme une planète aquatique). Les courants marins sont eux-mêmes fonction des températures marines, provoquées par les différences de latitudes et les mouvements volcaniques sous-marins.
Il est évidemment plus facile de faire une planète entièrement constituée du même décor : aquatique, désertique, couverte de jungle ou de glace. Mais pourquoi se contenter d'un seul et même paysage ? Cela peut exister mais à l'image de notre bonne vieille planète bleue tellement variée, il est dommage de ne pas en imaginer d'autres. Beaucoup de films de SF présentent des planètes mono paysage, car leur réalisation coûte moins cher. En jeu de rôle, où le problème de budget n'existe pas, prenez le temps de bien faire les choses.
Placez des chaînes de montagnes, non pas au hasard mais en lignes sinueuses. L'écorce de la planète est constituée de plaques qui bougent très lentement et passent les unes sur les autres. La rencontre entre deux plaques crée des montagnes sur toute la largeur du contact ou des gouffres souvent comblés par des mers. C'est d'ailleurs là qu'ont souvent lieu les éruptions volcaniques et les séismes. Placez ensuite les grands cours d'eau, toujours d'une montagne vers la mer.

Les gens

Maintenant que vous avez dessiné vos continents, il faut y installer les populations intelligentes. Leur émergence n'a pu se faire qu'en un seul endroit, probablement assez tempéré et souvent près des volcans où les cendres fertilisent les sols. Ces peuples ont ensuite migrés au cours des millénaires, empruntant les chemins les plus faciles : en suivant les cours d'eau, en évitant les montagnes et les déserts (sauf les peuples rejetés ou isolationnistes). Imaginez les grandes inimitiés (zones de guerre à répétition au cours des âges) qui ont pu laisser des traces dans les cultures actuelles. La création des pays ou provinces est fonction du relief, des cours d'eau. Pensez aux mouvements de population récents, dus à des guerres encore dans les mémoires, des cataclysmes, des persécutions, des ruées vers l'or...
Enfin, définissez le niveau technologique atteint par les diverses populations. Ce n'est pas forcement le même partout. Et si plusieurs planètes du système sont peuplées d'êtres intelligents, il y a de bonnes chances pour qu'ils se soient rencontrés. Il se peut aussi que la population d'une planète ait émigré vers une autre.

La géopolitique

On a souvent tendance à considérer qu'une planète étrangère est dirigée par un seul gouvernement.
Or, tout comme la Terre, une planète peut être constituée de pays différents : des pauvres et des riches, certains vivant en pleine technologie (maîtrisée ou dangereusement incontrôlée) et d'autres à l'âge médiéval (selon de sages coutumes millénaires, en harmonie avec leur milieu ou au contraire en décalage complet et conflictuel). En fait, si le peuple installé a des racines très anciennes, s'il est le produit de l'évolution, alors il a forcément évolué différemment selon les différents endroits de la planète, les ressources locales, le climat, là géographie et les peuplades voisines. C'est ainsi que les cultures se diversifient. Et même si un groupe possède une puissance suffisante pour étendre son gouvernement à toute la planète, il ne faut pas croire que tous les habitants de cette planète seront uniformes (résistance culturelle ou armée). Par contre, si le peuple est importé, alors il est possible qu'il y ait une certaine unité. Ainsi, les Américains forment un peuple relativement homogène mais cela n'empêche pas qu'il y ait des disparités selon les origines (peuples nordiques, méditerranéens et africains), des minorités et des différences notables d'une région à l'autre.

Respecter tout ça ?

Ni logique pure, ni fantaisie absurde, on peut imaginer quelques cas de planètes raisonnablement

vraisemblables :

- Des sources chaudes au fond de l'océan ou une source radioactive, peuvent apporter suffisamment de chaleur pour que la vie se développe, bien que les radiations causent des mutations rapides et peu viables. Il existe ainsi des nuages de poussières, les nuages d'Oort, qui peuvent, soit orbiter autour d'une étoile, soit errer entre les systèmes. Ces poussières peuvent s'agglutiner en astéroïdes, qui pourraient être creux, contenant un cœur liquide et radioactif, donc chaud et des formes de vie amibiennes pourraient y éclore.
- Une planète gazeuse pourrait contenir des formes de vie, exclusivement aériennes, à condition que l'atmosphère contienne suffisamment d'humidité.
- Une planète creuse. Le noyau constitue une sorte de soleil interne et la population vit sur la paroi intérieure. Si la planète tourne suffisamment vite, la force centrifuge permet de créer une pesanteur dirigée vers l'extérieur (ex : la BD de Valerian : Le pays sans étoiles).
- Une planète artificielle.
- Une planète errante possédant sa propre source de chaleur et de lumière (utilisation du noyau chaud, d'uranium...).
- Et pourquoi pas une planète qui serait une entité vivante et pensante ? Mais on s'égare...
  Evidemment, les pouvoirs Mega permettant de se balader dans des univers parallèles, on peut aussi imaginer des mondes affranchis de certaines de nos lois physiques. Et la, seule votre imagination est au pouvoir... Sachez simplement limiter vos délires : un monde vraiment trop étrange démotiverait vos joueurs, qui ne disposeraient plus alors d'éléments de références, pour imaginer comment agir.

Quelques chiffres concernant notre bonne vieille Terre

- Gravité de surface : 9,80665 m/s^2 (1 G)
- Taille : 12 757 km de diamètre à l'équateur
- Masse : 5,97x10^{21} tonnes dont 2% d'eau
- Densité : 5,52 t/m^3
- Période de rotation (jour sidéral) : 0,99726949 jour (23h 56min 4,084s)
- Période de révolution solaire : 365,25696 jours
- Distance Terre-soleil moyenne : 150 millions de km ou l'unité astronomique (l'orbite étant elliptique, cette distance varie sur une année)
- Inclinaison de l'axe sur l'écliptique : 23° 27'
- Composition de l'atmosphère au niveau du sol : 78% d'azote, 21 % d'oxygène, 2% de vapeur d'eau, 1% d'argon, le reste est constitué par ordre décroissant et en faibles proportions de gaz carbonique, neon, helium, methane, krypton, hydrogène
- Epaisseur de la couche atmosphérique : environ 1000 km, mais l'atmosphère « respirable » où ont lieu les phénomènes météorologiques ne dépasse pas 80 km
- Température de surface : minimum -89,2°C, moyenne 15°C, maximum 56,7°C
- Océans : 71% de la surface du globe est recouverte d'eau

10.6 Descriptions de quelques lieux faisant parti de l'AG

Les villes ou planètes décrites ici présentent toutes des caractéristiques les rendant dignes de sortir de l'amas des innombrables mondes qui constituent l'AG. Leurs particularités sont de notoriété publique et tout citoyen lisant les journaux a entendu parler d'elles mais il en existe un certain nombre que seule une minorité connaît. Et, comme il se doit, les informations les plus répandues sont souvent les plus fausses.

Alpha8, Système Alpha8

Généralités :
Le système a-8 se situe dans le troisième quadrant de la galaxie M01, sa position est dans n'importe quel bon guide galactique. Ce système est composé de 4 planètes dont trois telluriques et une gazeuse, ainsi que d'une station orbitale qui gravite sur une orbite extérieure. Ces planètes ne portent pas de nom, généralement on les désigne par leur nomenclature galactique. Ceci vient de la

croyance très ancrée dans ce système que seules les entités dotées d'une âme peuvent porter un nom. L'étoile de ce système est une étoile jeune du type du soleil.

Les planètes :

a-81 C'est la planète la plus proche de l'étoile, elle est située à environ 10 min lumière de l'étoile.

Son orbite est exactement circulaire ce qui est une curiosité astronomique. Sa taille est légèrement plus petite que celle de la terre mais les terres émergées représentent 60 % de la surface de la planète. Son atmosphère est composée d'un mélange d'oxygène et d'azote parfaitement respirable, après une période d'adaptation de quelques jours. La planète est entièrement urbanisée, la population atteint les 25 milliards de personnes soit 80 % de la population du système. La planète est divisée en 40 régions régies chacune par un système politique propre, à la tête duquel se situe un maréchal qui représente sa région dans le conseil des maréchaux qui élit un grand maréchal supérieur qui est le représentant de la planète. La planète est arrivée à un niveau technique de type NT6. Le principal problème de la planète est la surpopulation : c'est pour résoudre ce problème qu'a été lancé il y a 20 ans le programme de terraformation de la troisième planète.

Le conseil des maréchaux : Il réunit les maréchaux de chaque région. Ces derniers se réunissent 3 fois par ans et élisent chaque année en leur sein un grand maréchal. Le conseil procède à l'affectation des ressources à chaque région, y compris les forces armées.

Le conseil a tout pouvoir en matière militaire, diplomatique et peut intervenir dans les affaires d'une région si l'intérêt de la planète est en jeu. Tous les autres domaines sont laissés au choix de la région.

DUGRAIN est maréchal depuis 10 ans et pour au moins 2 ans encore. C'est un politicien habile et retors, toujours agréable mais ne servant que ses intérêts. Il est bien placé pour devenir grand maréchal un jour.

Les régions : Diverses en tailles et en population, elles sont également hétéroclites dans leur organisation sociales. Ainsi, la région 32 est une oligarchie, alors que la région 29, dont elle est voisine, est une démocratie, la région 2 est, quant à elle , commandée par un groupe de fanatiques religieux… Malgré leurs diversités, les régions sont classées selon trois critères: la liberté des habitants, la richesse moyenne de la population et la sécurité.

Ces trois facteurs sont notés de 1 à 4, 1 étant le minimum et 4 le maximum. Ainsi, une région classée 114 est probablement une dictature ou tout l'argent part dans les dépenses militaires, ce qui assure une sécurité très poussée… Par contre, dans une région 431, les autorités laissent les gens faire leur vie sans intervenir, ce qui permet à l'argent de circuler mais également au crime de prospérer…

a-82 A 15 min lumière de l'étoile, a-82 est la première planète a avoir été colonisée. Cela s'est produit il y a 200 ans. Depuis, la planète est recouverte d'une végétation dense et variée. 40 % de la superficie de a-82 est sous l'eau. L'intérêt de cette planète réside dans ses cultures. En effet c'est de là que vient toute la nourriture de a-81. D'immenses fermes parsèment le paysage et une seule partie est conservée à l'état naturel (appelée la zone sauvage). En fait, il s'agit d'un immense parc naturel où les touristes de a-81 viennent régulièrement se ressourcer.

Les exploitations : sur a-82 elles sont nombreuses. La plupart appartiennent à des corporations de l'agro-alimentaire mais certaines sont encore la propriété des descendants des premiers colons.

Ceux qui possède une ferme y sont farouchement attachés et disposent de droïds de combat pour se défendre contre les propositions insistantes des grandes corporations. Certaines exploitations sont situées sur l'eau, ce sont des stations de purification de l'eau et d'aquaculture. Ces installations sont toutes nouvelles et ne sont pas encore très rentables. Cependant, leur avenir est prometteur et de nombreuses corporations investissement des milliards dans leurs développement.

La zone sauvage : C'est une zone d'une superficie équivalente à celle des Etats-unis, qui est laissée à l'état sauvage (la zone sauvage rassemble quasiment tout les types de climats et de végétation) et où les touristes peuvent venir se ressourcer. Juridiquement, la zone sauvage dépend de la région 28.

Dans les faits, c'est la garde galactique qui y assure la sécurité. Dans cette zone, la loi est beaucoup plus souple que sur a-81 et, de toute façon, personne ne pourrait assurer la sécurité sur une zone aussi vaste. Les seuls crimes qui fassent systématiquement l'objet d'une enquête sont les crimes de pollution. Ces derniers sont sévèrement réprimés et la surveillance est constante dans les zones les plus fréquentées. Dans la zone sauvage, aucune construction définitive n'est autorisée, la chasse est interdite, ce qui a pour conséquence de rendre la zone sauvage très dangereuse et d'inciter les

touristes à rester dans les lieux fréquentés… En orbite se trouve un gigantesque hôtel duquel partent toutes les 5 min des barges de touristes. Dans cet hôtel tout est prévu pour assurer le confort des vacanciers, selon leurs moyens.

a-83 C'est une planète géante, entièrement gazeuse, instable, invivable. Aucune sonde n'a réussi à pénétrer les couches internes de la planète. Selon les calculs des scientifiques, la planète aurait un noyau solide, cela reste prouver. Depuis une dizaine d'année, une société a implanté en orbite une station pour exploiter les ressources gazeuses de la planète. Cette dernière n'est pas encore rentable mais son évolution est favorable. Un autre type de station orbitale est en orbite autour de a-83 : les stations de recherche astrophysique. En effet, les champs électriques, magnétiques et gravitationnels de la planète sont si intenses que de nombreuses expérimentations y ont lieu. La guilde possède une station de ce type, pour tester tous ses équipements en situation extrême. C'est là que sont testées les nouvelles versions des scaphandres H. Certaines rumeurs affirment que la FRAG pratiquerait sur cette planète des tests grandeurs nature sur ses soldats… Si cela venait à être vérifié, le scandale galactique qui s'en suivrait pourrait remettre en cause l'adhésion du système a-8 à l'AG.

a-84 La quatrième planète du système est située à 1h lumière de l'étoile. Sa taille est équivalente à celle de mars. Elle est hostile : l'atmosphère est un mélange de divers gaz et l'eau liquide y est rare.

Une colonie y est implantée, sous un dôme étanche. Cette colonie a pour but de terraformer a-84 afin de la rendre viable. Actuellement la colonie produit une atmosphère dans des usines de conversion chimique. La colonie regroupe environ 10 000 colons et dépend politiquement de a-81.

Hormis le fait que sa terraformation soit une alternative au surpeuplement de a-81, a-84 dispose de ressources en minerais suffisantes pour plusieurs milliers d'années. C'est pourquoi on peut également trouver à la surface de a-84 des colonies minières. Ces dernières appartiennent à des corporations. Actuellement, ces mines produisent suffisamment pour assurer leur rentabilité et pour se développer

Les colonies minières : Les colonies minières sont une dizaine à la surface de a-84. Elles regroupent une cinquantaine de personnes dont une quarantaine de mineurs et tout le personnel administratif et technique. Les mineurs sont regroupés en équipes dirigées par un chef d'équipe. Le travail des chefs d'équipes est chapeauté par un prospecteur en chef. Ce dernier ne doit de compte qu'à l'intendant de la colonie. L'entretien de la station est assuré par 4 techniciens ayant chacun un robot pour l'assister et avec lequel il entretien une sorte de symbiose. Les techniciens sont dirigés par un ingénieur qui est le bras droit de l'intendant. A tout ce personnel, il faut ajouter un cuistot et 3 assistants, ainsi que la secrétaire de l'intendant.

La vie est rude dans ces colonies : la ration quotidienne est maigre, le travail fatiguant (chaque ouvrier travail 10 heures par jour) et le confort très sommaire (chacun dispose d'une chambre de 6m²) ; mais ceux qui y travaillent reçoivent en plus de leur paye une parcelle de terrain. Chaque colonie minière a son propre spatioport afin de permettre aux barges de venir chercher le minerai.

Toutes les colonies disposent également d'un système de radio qui permet aux mineurs de communiquer avec leurs familles. En cas d'urgence, une barge d'évacuation est disponible dans le garage de la mine. Tout le monde peut être évacué en 20 min. La barge est activée par une télécommande que porte toujours l'intendant. Les équipes sont renouvelées tous les mois. Chaque mineur dispose ainsi d'un mois de congé pour un mois de travail. Dans les colonies minières, il n'y a que très rarement des problèmes d'ordre : en effet, après 10 heures de travail, la seule attente d'un mineur est de se reposer. Les colonies sont calmes mais leur ambiance est toujours très masculine, voire parfois virile… Il n'est par rare qu'une bagarre éclate entre deux équipes après que l'une ait insulté l'autre…

Josef GROPLI est mineur depuis 10 ans. Il gagne bien sa vie. Il est célibataire et regarde les jolies femmes avec envie. Il aime la bagarre et en est parfois à l'origine.

La station spatiale

Cette solution au surpeuplement est la première à avoir été mise en place. Elle a été mise en place il y a 400 ans et n'a cessé de se développer. Malheureusement, son développement a été anarchique, aucune loi ne réglementant son expansion. Aujourd'hui, elle abrite 20 % de la population du système et ressemble à un immense amas de tôle sans formes. Elle tire ses ressources d'une base de la garde galactique à proximité et de son rôle de porte d'entrée dans le système : en effet, tout vaisseau spatial qui entre dans le système doit être déclaré à la station, est systématiquement

fouillé, les marchandises confisquées. Les taxes perçues génèrent une relative prospérité.
Politiquement la station est une région de a-81, le maréchal de la station fait d'ailleurs partie du conseil des maréchaux. Cependant, jamais un grand maréchal n'a osé prendre une décision allant à l'encontre de la volonté du maréchal de la station. La station est classée 423. Bien que très sûre en apparence, la station est habitée par des bandits qui ont élus domicile dans les parties abandonnées de la station et qui, la nuit artificielle venue, lancent des raids sur certains quartiers. L'existence de ces brigands est formellement niée par le gouvernement et aucun média ne se risque à en parler ; leur présence est pourtant bien réelle, leurs actions efficaces et leurs cachettes introuvables.
Les brigands : ce nom générique donné aux marginaux de la station recouvre en fait des réalités tout à fait disparates: certains groupes sont des révolutionnaires qui veulent restaurer l'égalité dans une station vendue à la corruption et à la déchéance. D'autres par contre sont de simples voleurs. Les plus dangereux sont ceux que l'on appelle les zonards ; Eux n'ont aucun but dans la vie, ils survivent et répondent à leurs instincts. Ils sont totalement imprévisibles car ils agissent sans raison. La force brutale est leur seule loi. Les zonards sont craints partout dans la station.

Alvande

Vieux-Paris bohème

Lorsqu'au cours de la phase d'expansion de la première AG, des émigrants peu scrupuleux ont débarqué sur Alvande, ils y ont trouvé des habitants décidés à ne pas se laisser coloniser. Des combats qui ont suivi, personne n'est sorti vainqueur : grâce à des raids de harcèlement, les indigènes (arrivés à un stade NT2) ont même détruit, avec de la chance, une bonne partie du matériel technologique des envahisseurs, surnommés les Stwaliens. Ceux-ci se sont cependant installés dans des régions mieux défendables et un statu quo hostile s'est instauré pour des siècles (avec tout de même des contacts entre éléments modérés des deux camps).
Durant la seconde AG, un gigantesque vaisseau de colons, qui ne pouvait atteindre sa destination d'origine, s'est posé avec quelques dégâts sur Alvande. Les rescapés, soignés par les Alvandis — méfiants mais charitables — leur ont fait profiter de leurs connaissances et en deux siècles, Alvande est passée de NT2 à NT4 de façon douce et ordonnée alors que les anciens envahisseurs stwaliens avaient eux régressés à un NT3 laborieux, tout en proliférant en de multiples petits états. L'essor de la planète a donc été bloqué par des guerres de plus en plus terribles menées par les Stwaliens contre les divers pays de natifs et de néo-alvandis.
L'Alvande d'aujourd'hui est un vivant témoignage de cette histoire tourmentée. Des restes d'édifices militaires de tous les types mêlés aux styles de maisons qui, entre chaque conflit traduisaient le besoin de paix des habitants : petits pavillons bas très « cosy » ou fiers immeubles tarabiscotés, comme autant d'œuvres d'art et de défis aux conflits qui menaçaient. Autre forme de témoignage, Alvande est depuis longtemps la planète de la mémoire opposée à la destruction. Par ses vieilles universités, aux bibliothèques enfouies à plus de cent mètre sous terre et par ses artistes, aux œuvres présentées dans des myriades de galeries ou conservées dans de splendides musées répartis sur plusieurs kilomètres de dédales. Alvande reste découpée en multiples états de tailles variées, chacun cultivant sa personnalité, ce qui en fait pour beaucoup un monde très attachant, quoiqu'un peu vieillot et conservateur.

Archazil

Techno-verte

Colonisée il y a cinq siècles, Valysto III a été débaptisée et transformée il y a trois siècles en planète de travaux pratiques pour l'Institut Pjood Kwengsteene, devenu depuis la plus fameuse école d'écosophes des dix mille galaxies. Spécialisées dans la valeur ajoutée, les industries d'Archazil sont à la pointe du génie génétique autant que de la valorisation des ressources naturelles ou de la droïque (conception des droïds), de la triche-radio (communication en hyperespace) et diverses autres sciences de haut vol. Les ingénieurs les plus cotés y travaillent dans un décor aussi idyllique que le permet leur type d'activité et partent en vacances dans les contrées semi-sauvages de la planète.

Asrares
Fourmilière
Loin d'être la seule cité fourmilière de l'AG, Asrares en représente l'archétype dans l'inconscient collectif. Implantée il y a six siècles sur Y-SWKS VI, sur une île artificielle de la taille d'un continent, elle s'élève à plus de 4.000 m d'altitude. Avec ses 125 milliards d'habitants, c'est la plus peuplée de toutes les villes, bien que vouée à être dépassée par d'autres fourmilières, mieux conçues et donc plus à même de se développer. Elle doit sa notoriété à sa silhouette en forme de vautour si reconnaissable et surtout aux émeutes sanglantes qui ont entaché son histoire. Dirigée officiellement par un conseil municipal élu au suffrage universel, elle possède, hélas, une des administrations les plus corrompues de l'AG. Or, comme absolument tout doit y être importé, via l'administration, les citoyens ont les plus grandes difficultés à obtenir ce qu'ils désirent et parfois même le minimum vital, d'où les périodiques émeutes qui vont en empirant.

Commentaires : Certaines des émeutes d'Asrares auraient été volontairement provoquées afin qu'on puisse tester en grandeur nature l'efficacité des mesures antiémeutes développées par la Garde Fédérale. Cette information est extrêmement confidentielle, d'autant que ces émeutes ont été déclenchées à l'initiative personnelle d'un haut responsable de l'AG (ou de la Garde), qui n'a pas demandé d'autorisation à qui que ce soit. Le personnage aurait été rapidement limogé et le scandale étouffé mais les faits sont là ; grâce à lui, les techniques anti-émeutes de l'AG sont parfaitement au point. Certains disent que cela valait bien quelques milliards de morts.

Bagavad
La perle spirituelle
Appelé selon les cas « la perle spirituelle » ou plus péjorativement « l'opium multiformes », Bagavad est un haut lieu mystique et religieux de l'AG. Située sur Od VI, une planète de massifs pelés mais relativement vivable, propice à la méditation, cette ville est un amas désorganisé de temples, séminaires et autres lieux religieux, peuplés par une foultitude de mystiques ou de prêtres cherchant à recruter et convertir les pèlerins indécis venus là chercher la « Vérité ». Certains y voient une sorte de Las Vegas ou de supermarché religieux, où le prosélytisme est plus présent que le spirituel. Ils n'ont qu'en partie raison, car le désert et ce qui semble être une particularité du rayonnement magnétique de la planète apportent réconfort et paix de l'esprit, propices aux conversions religieuses et aux introspections spirituelles. Cette caractéristique attire chaque année à Bagavad des millions de pauvres hères qui pour la plupart tombent entre les mains des inévitables escrocs venus s'installer dans la cité, au grand déplaisir des authentiques religieux.

Commentaires : Des corporations utilisent secrètement Bagavad comme lieu de recrutement. Elles possèdent une ou plusieurs religions qu'elles ont créé ou acheté et convertissent, grâce à un merchandising poussé, le maximum de visiteurs. Une fois correctement endoctrinés, les adeptes sont envoyés dans une « centre de travail mystique » qui n'est en fait qu'une usine déguisée où ils s'acharnent au travail pour la plus grande gloire d'un dieu hypothétique et un salaire de misère.

Castor V
Pavillon des réceptions officielles
Connu son heure de gloire au début de la seconde AG, ce qui remonte tout de même à environ huit mille ans. Il faut dire que sa zone habitable, limitée à quelques montagnes verdoyantes dominant des déserts de dunes, ne pouvait accueillir beaucoup de monde. Aujourd'hui à demi oubliée, cette planète abrite les résidences personnelles de cinq des « vieux » de la Guilde et le millénaire « Pavillon du Tigre Ailé », vaste palais de réception conçu par un agent Mega doublé d'un architecte inspiré. Bâti sur deux niveaux parfois séparés par un demi étage, tout en mezzanines et en loggias, il permet au visiteur de voir loin, dans toutes les directions, les hôtes qui y déambulent, de se pencher vers les artistes qui s'exhibent au rez-de chaussée, de dominer l'holomaquette-tridi d'une ville ou d'une région dont on débat, de suivre sans gêne (et sans sonorisation) un orateur se tenant plus haut, etc.
Fait de bois peint, de verre et de papier, le Pavillon n'est que formes simples et harmonieuses afin de

mettre les invités dans les meilleures dispositions possibles, ce que vise également la présence d'animaux merveilleux et non agressifs qui errent dans son parc. Castor V avait à la base une flore abondante mais une faune limitée à quelques variétés d'insectes rampants. Les bêtes visibles descendent donc toutes des spécimens qui y ont été acclimatés pour le plaisir des yeux et de l'esprit.
S'il vous est donné d'assister à une discussion importante entre des vieux de la Guilde et de hauts dignitaires de l'AG, ce sera probablement en ce lieu. Des responsables du protocole y régleront tous les déplacements des invités de l'AG et de leur escorte. S'il est malséant de s'asseoir, on se retrouvera dans une salle sans sièges. S'il est diplomatique que les Megas ne donnent pas l'air de dominer leurs hôtes, ceux-ci arriveront par un accès situé un demi-étage au-dessus d'eux. S'il vaut mieux que Megas et invités ne soient pas sous le même toit, il leur sera possible de dialoguer depuis deux balcons couverts situés face à face, à peine séparés de deux ou trois mètres...
Il est difficile de se faire une idée du gigantisme du Pavillon, fragmenté en centaines de pièces imbriquées Mais sachez que vous rendre d'une de ses extrémités à l'autre peut prendre jusqu'à trois heures de marche !
C'est nécessaire : il est arrivé que le souverain d'un système de l'AG y vienne avec mille cinq cents personnes de sa suite et cinq cents guerriers comme gardes du corps. Et cette fois, pour ne pas être en reste, le vieux responsable de l'entrevue avait dû mobiliser tout autant de membres de la Guilde : agents administratifs, Megas traînant dans les couloirs du Sanctuaire... L'événement remonte à vingt ans maintenant mais vous pouvez demander autour de vous qui a assisté à la visite du Thogol de Sartrank et vous verrez tous les anciens ressortir avec nostalgie des images d'eux-mêmes, méconnaissables dans les costumes délirants créés pour chacun à cette occasion.

Fomozhu

Palais des géants dans l'espace

« Découverte » il y a de cela sept cents ans, Fomozhu est une des cités les plus étranges de l'AG.
Son origine donne lieu aux théories les plus farfelues, car cette ville est une sorte de gigantesque palais construit par des êtres de proportions titanesques, dérivant dans l'espace selon ce qui semble être une route bien établie. On ignore comment elle évite les météorites et les soleils ou quel est le procédé générant les champs de force qui lui conservent son atmosphère artificielle. Le plus troublant est sans conteste l'extraordinaire diversité des architectures et même des tailles des « pièces » qui la constituent. Certaines semblent faites pour des humains, d'autres pour des géants de plusieurs kilomètres de haut, alors que des examens ont révélé des « habitations » microscopiques dans plusieurs de ses murs. Toujours est-il que Fomozhu est maintenant peuplée d'une foule hétéroclite, à l'image de son architecture, surtout des artistes ou des mystiques attirés par l'aura inquiétante et grandiose de la cité. Bien que bénéficiant d'un statut très spécial de par son nomadisme spatial, elle fait partie de l'AG.

Commentaires : Fumozhu a donné naissance à une religion à la quelle semble-t-il s'est convertie la majorité de sa population. Cet engouement mystique récent n'est pas encore important mais pourrait un jour menacer les autorités de la cité errante. Le pape de cette religion est un certain Mliaf Jiker, escroc notoire recherché dans plusieurs systèmes, déclarant avoir été transfiguré par une vision en atteignant Fomozhu. Cet hurluberlu se cache au plus profond de la ville, d'où il dirige ses troupes de doctes illuminés.

Garanxice

Cité artiste délabrée

Jérusalem de tous les artistes, capitale des arts et de ceux qui les vénèrent, Garanxice est une cité où la raison s'égare autant que le corps. Petite par rapport à l'influence qu'elle exerce dans toute l'AG, cette ville n'en est pas moins la plus grande pépinière de talents connue. Tous ses résidents sont des artistes, d'une façon ou d'une autre, ce qui explique son état de délabrement assez avancé et son absence d'autorité efficace. On y rencontre beaucoup d'acheteurs, d'agents artistiques et autres dérivés commerciaux en quête de talents. Le marché de l'art y est étonnamment inexistant, car jugé trop « conformiste et destructeur d'inspiration », pour reprendre l'expression consacrée des

habitants de Garanxice. Une fois reconnus ou engagés, les artistes quittent donc la cité des rêves pour rejoindre leur lieu de travail, où ils pourront échanger le produit de leur imagination contre des espèces sonnantes et trébuchantes.
Le reste de la planète, Canibus II, est assez sauvage, les zones les plus accueillantes abritant des villes-résidences peuplées de riches rentiers, réputés peu aimables.

Commentaires : Le plus grand marché de l'art est Niasp, située à environ 500 kilomètres de Garanxice mais suffisamment difficile d'accès pour que les artistes ne soient pas tentés de s'y rendre, ce qui leur évite d'être gênés par sa « non-créativité ». Cette schizophrénie planétaire est entretenue par les agents artistiques et autres marchands d'art qui jouent sur la mégalomanie des artistes pour *mieux leur presser le citron et vendre leurs créations plus cher.*

Imperia

Just terraformed

Imperia était un monde hostile quoique prometteur. Mais les colons et l'ingénierie de Wistar Ecosofics en ont fait un paradis. Venez visiter Imperia, vous voudrez y habiter, y travailler, y aimer, y être enterré à jamais. Vos vedettes aiment déjà Impéria, comme la diva Talinya Wexx, le furieux pilote B'eb Astero, le génial holoreporter Zep Smay. Venez danser avec eux sur la piste du Zark Bivalent, la boîte la plus « top » de l'AG.
Venez aujourd'hui ... Demain, il sera trop tard, Imperia (comme Galaxum, comme Etwalia, comme UniverAxis) ne sera plus qu'une vulgaire colonie de plus dans l'espace dont les agents revendront les résidences à des gens indécis et désespérément moyens...

Juh'Arddan

L'Exposition transuniverselle

Combien de milliers de mondes dans l'Assemblée galactique ? Combien de centaines de milliers de cultures différentes ? Que ne donnerait-on pas pour avoir sous les yeux un aperçu forcément magistral de cette diversité ?
Tous les deux cents métacycles environ, Juh'Arddan, planète privée appartenant au Comité d'expression artistique et du droit à la différence de l'Assemblée galactique, est en effervescence.
Ses trois continents se couvrent d'œuvres architecturales à couper le souffle : cites-pendules de Ditmarazzek, tours impériales flottantes de Bowassë II, palais de glace et de feu de Novarbad I, obélisque liquide d'Oeïaïa, planétoïde sonique de Forgazio et bien d'autres merveilles encore.
Les visiteurs sont pour le moins nombreux et entraînent dans leur sillage même ceux que le voyage spatial effraie. Les Vieux de la Guilde en personne n'y résistent pas! Des familles entières viennent s'installer pour quelques mois, après avoir économisé pendant des années... Car il faut du temps pour faire le tour de tous les pavillons et lorsqu'on pense les avoir tous au moins aperçus une fois (il faudrait une vie entière pour profiter pleinement de chacun), on est pris de vertige en réalisant que l'on a déjà oublié à quoi ressemblaient les premiers pavillons...
Bien entendu, cette foule hétéroclite et dense, ces visiteurs prestigieux que sont tous les hommes d'Etat de l'Assemblée, ces débauches d'inventivité et de technologie... tout est favorable aux contrebandiers et bandits de tout poil.
Alors je voudrais vous dire à tous, Mesdames, Messieurs, que si, pour vos vacances, vous décidiez d'aller faire un petit séjour par là-bas, eh bien ma foi, cela nous soulagerait véritablement si vous pouviez prendre connaissance avant de partir des signalements de quelques individus que nous recherchons, au cas en gardant un œil ouvert, vous tomberiez sur l'un d'eux et que vous puissiez agir en conséquence... Sans nuire pour cela à votre miss... euh, à vos vacances, évidemment ».
Briefing n' 9778 du major Mac Lambert J.A./ETU

La planète

Unique planète du système AG 26-P, Juh'Arddan est un étonnant résumé des reliefs et des climats de l'univers. Bénéficiant depuis dix mille deux cent sept métacycles (ce qui nous fait remonter aux débuts de la seconde A.G.) de toutes les protections nécessaires, elle n'a jamais eu à subir de colonisation massive, accueillant en tout et pour tout six cent mille fonctionnaires de l'administration de l'AG, travaillant à la gestion des œuvres de tous les artistes (films holo, musique et chanson,

sculpture, peinture et bien d'autres domaines encore inconnus sur notre bonne vieille Terre !).
Pour une planète de la taille de Neptune, cela représente très peu de monde. Comme par ailleurs Juh'Arddan n'a jamais produit de civilisation, elle semblait toute désignée pour recevoir les signatures artistiques de tous les peuples de l'Assemblée galactique.
Lacs, océans, montagnes, déserts et forêts se déclinent en centaines de nuances et sur de très vastes espaces. Pratiquement n'importe quelle œuvre trouvera un environnement où elle s'intégrera au mieux.
Déroulement de l'exposition peu avant l'exposition, des dizaines de milliers d'hôtels sont construits un peu partout (ils seront rasés après), proposant tous les services et modalités d'accueil que peuvent demander les touristes : atmosphère plus ou moins humide, plus ou moins riche en ammoniaque, gravité plus ou moins forte, etc. Le ciel de Juh'Arddan se zèbre de traces de combustion laissées par l'incessant manège des navettes de liaison entre chaque région. Les synthétiseurs d'aliments (spécifiques à chaque espèce) fonctionnent en continu. Les autorités dépêchent des milliers d'unités de contrôleurs, dotés de traducteurs instantanés surpuissants, veillant à ce que tout se passe bien et que l'environnement ne soit pas saccagé. Heureusement, l'exposition ne dure que deux métacycles...

SCENARIOS INSTANTANES

Les taupicides

Jod'han Stirloo, Mega et mécano de talent, s'est infiltré parmi les techmechs au service de Deponan : un lieu idéal pour saisir des infos de première main. Mais emporté par son talent, il s'est révélé si brillant que Deponan lui a retiré l'entretien de sa navette personnelle pour le mettre sur la réparation d'une arme surpuissante récupérée sur une épave de la FRAG. Pas question pour le Mega de servir de complice aux crimes de Deponan ! Avertie, la Guilde envoie d'urgence une équipe de Megas au festival pour « tuer » Jod'han, en prétextant une vieille vengeance que l'argent ne pourrait effacer (sinon, Deponan serait prêt à payer). Il faut donc le tuer sans le tuer, en évitant les autres gardes du corps de Deponan et faire disparaître le « cadavre » sans que cela paraisse suspect. Le hors-la-loi ne doit pas imaginer une seconde qu'il a été infiltré, car un autre agent mega vient de se faire accepter dans son équipe...
On ignore encore sous quelle identité !

Kooreed'n-Sa-Hayaalitook

Delhi

L'humanité vit sur Hayaali depuis l'aube de l'univers ; c'est du moins ce qu'affirme la religion des Hayaadeens, dont l'histoire remonterait à plus de vingt mille ans. Les historiens de l'AG n'ont pu que difficilement approfondir leur connaissance de Hayaali et sa capitale, Kooreed'n-SaHayaalitook, car la religion locale leur interdit toute étude, considérée comme sacrilège. Les vestiges du passé y attirent nombre de touristes et les Hayaadeens sont très accueillants, tant que l'on respecte leurs coutumes.
Les tours operators y ont droit à 8% de perte par an, ce qui veut tout dire...

Lobor, La Ruche de Lobor

Un bar des astéros

Discuter autour d'un verre (ou d'une calebasse ou d'un bambou) est habituel dans la plupart des civilisations de l'AG, même si ce n'est pas universel. Il arrive qu'une coutume locale interdise aux autochtones de boire en public ou ailleurs que chez eux ou encore une boisson qu'ils n'auraient pas personnellement préparée.
En dehors de cela, les estaminets se divisent en trois grandes familles : les bars « ouverts », comme les cafés ou bars à tapas des régions méditerranéennes, les bars « fermés », isolés de l'extérieur par d'épais carreaux et une bonne grosse porte, tels les pubs anglais ou nordiques et enfin les bars des astéroïdes, adaptés aux habitudes des voyageurs de l'espace. La ruche de Lobor est l'un de ces derniers. Située dans les ceintures d'astéroïdes du système Lobor (entre l'orbite des troisième et quatrième planètes) pour échapper aux tracasseries administratives de Lobor IV, la Ruche offre quasiment tous les services des autres astérobars. En premier lieu, le bar-à-bord : serveurs et

serveuses, humanoïdes ou droïdes selon la demande, apportent boissons et en-cas directement dans les vaisseaux, reliés à l'astéroïde par un « pode », long couloir souple antigrav à champs pulsés. Les barmen se déplacent avec virtuosité sur des planches antigrav, tenant leur plateau lui-même antigrav.
Cette formule permet aux passagers de l'astronef de rester à bord, incognito. Les éventuels visiteurs doivent en revanche passer par la salle principale du bar pour se rendre de leur vaisseau à celui de leur hôte. La Ruche possède également l'une des plus vastes chambres à bulles de l'AG : la chambre à bulles est une très grande salle, dont on ne voit jamais l'intégralité car il y dérive des milliers de petites bulles qui dansent dans les éclairages colorés, ne permettant de voir que ses voisins les plus proches. Les consommateurs prennent place sur de petites plateformes antigravs avec sofas et tables basses, qui décollent puis planent au milieu des nuages de bulles. En s'y installant, on indique au droide de la plateforme son nom ou son pseudonyme, ainsi que le degré de tranquillité que l'on recherche, en général assez bas puisque l'intérêt de cette salle est d'y rencontrer des gens et enfin les affinités recherchées : métier (pilote, prospecteur, artiste), origines (planète ou ethnie), intérêts divers (dernières danses à la mode, histoire de l'AG, etc.). La plate-forme se charge alors de dériver vers ses homologues qui transportent des passagers potentiellement intéressants pour ses clients, qui peuvent lire sur un écran diverses informations (noms, etc.) sur les groupes qu'ils croisent. Que des amis se reconnaissent, que des clients aux passions communes se trouvent au passage des physionomies avenantes et il suffit de demander l'arrimage. Les plateformes se soudent pour n'en former qu'une et les discussions peuvent commencer. Il est possible d'associer jusqu'à six plateformes de huit passagers pour créer des miniclubs improvisés.
La Ruche offre aussi à ses visiteurs les services habituels : bar immense en forme de fleur, au milieu duquel officient des virtuoses du cocktail, dans une ambiance musicale survoltée, tables de tailles diverses, alcôves plus intimes et, pour les habitués, petites salles privées aux décorations variées mais stables : les clients fidèles de la Ruche aiment retrouver leurs habitudes dans un décor authentique et non une illusion holo ou un caméléoenvironnement polymorphe ! La Ruche de Lobor est d'ailleurs probablement l'établissement de ce genre le plus ancien de l'AG. Même si elle a plusieurs fois été refaite ou réaménagée, aucun de ses propriétaires successifs ne l'a jamais débaptisée. La statue en forme d'oiseau-jokda qui surplombe la piste d'atterrissage est aussi vieille que le bar lui-même, soit près de trois mille ans ! Et c'est sur sa grande table en vrai bois de Lobor que Goohark-le-Râpé, le terrible pirate ganymédien, signa la reddition de son armada face à Styop-Yeskz, le célèbre champion ashvalunn de chaxzar et ses libres-chasseurs, qui se sont partagés par la suite la plus grosse prime du millénaire !

Lonord

Technocité des affaires (et des zombis)

Capitale des affaires, Lonord est le poumon économique de l'AG, un dicton disant même que lorsque Lonord tousse, l'AG s'enrhume. Le plus important centre de contrôle boursier de l'AG se trouve dans cette gigantesque mégapole qui couvre un continent entier de Lon IV, avec ses gratte-ciel et ses autoroutes à glisseurs. Toutes les sociétés de l'AG et beaucoup de celles des mondes extérieurs ont au moins un bureau à Lonord, et les plus gros contrats sont traditionnellement signés dans ses murs.
Afin de faire tourner cette gigantesque usine à capitaux, des hordes de scribouillards et de tâcherons s'épuisent dans l'ombre sur leurs ordinateurs, travaillant plus de 20 heures par jour. Désireux d'être toujours en forme et surtout d'améliorer le rendement, tous ces gratte-disquette se font greffer des implants cybernétiques et des inhibiteurs de sommeil, ou enlever les paupières et subissent mille transformations onéreuses mais indispensables pour satisfaire leurs chefs. La majorité meurent vite d'épuisement ou disjonctent, atteints du syndrome cybernétique, ne sachant plus différencier l'univers informatique de la réalité et restant à jamais prisonnier de leurs comptes, OPA et autres actions boursières. Ceux qui résistent et attirent, par leur talent, l'attention d'un directeur peuvent accéder au rang envié de commercial, métier bien plus calme où nul implant n'est nécessaire et où l'avenir est doré. Peu obtiennent ce privilège, mais des candidats toujours plus nombreux remplacent ceux qui échouent.

Commentaires : Une antenne officieuse et secrète de L'AG surveille tous les accès à Lonord afin

d'y laisser passer en priorité les laissés-pour-compte, les paumés et autres inadaptés sociaux qui ne seront une grande perte pour personne et que l'esclavage cybernétique rendra même utiles pendant un certain temps. Ce contrôle évite que trop de gens valables ne soient tentés par cette vie de fou et ne meurent inutilement et rapidement plutôt que de mener une existence tout aussi productive mais surtout beaucoup plus longue et heureuse. Ces organismes-filtres sont évidemment haïs et combattus par le Syndicat des Directeurs de Lonord.

Mogh

Mal famée, mais visitable

Sur Ophyci IV, deux mondes se tournent résolument le dos: la Hanse des Marchands de la Frange, dont les entrepôts et spatioports occupent les trois quarts du petit continent austral (capitale : Orphy-Urb sect/0 I) et Mogh, l'île équatoriale avec ses mille îlots, gentiment surnommée la Soupe aux Ordures. Pourtant, Mogh n'est pas Pirate Point. S'il s'y fait quelques trafics, ils sont de peu d'importance. Non, simplement, il est vrai que Mogh ne vit que par ses tripots et ses spectacles de bas étage, à la clientèle peu raffinée. Il est vrai également que même la Garde galactique, qui a la responsabilité de ce territoire franc, y envoie ses éléments les moins valables. Il est vrai encore que les règlements relatifs à la sécurité, la pollution et autres y sont allègrement ignorés. Mais en fin de compte, des statisticiens se sont aperçu que la mortalité « accidentelle » n'y était pas plus forte que dans d'autres régions dites « civilisées ». En fait, pour qui a une sale trogne et sait être menaçant, Mogh n'est pas plus déplaisante que bien d'autres cités.

Nod

Déserts au choix

Nod VI n'est qu'un vaste désert. Toutefois, comme elle est assez éloignée de son soleil, certaines régions y jouissent d'une température supportable. Une vie exubérante, datant d'un lointain passé, y a laissé une atmosphère respirable, de magnifiques fossiles et diverses sortes de déserts : de sable, de pierre, de sel, de lave, de végétaux pétrifiés. Quelques rudes habitants y survivent à la lisière du cercle polaire, où l'on peut trouver de la glace pour boire et faire pousser quelques graines qui acceptent encore. après des millénaires, de germer.

Un tourisme réduit et quelques missions universitaires permettent aux autochtones d'obtenir quelques équipements sophistiqués de base radio, médibloc...

Mais il ne faudrait pas que trop de monde vienne les voir ; car rien ne renouvelle l'atmosphère et celle-ci ne fait que s'appauvrir en oxygène. Faire du feu est un crime, sur Nod.

Novgragud

Post-punk

Artentor V s appelait Nouvelle Grande-Guilderande du temps de sa prospérité, qui a duré du début de la troisième AG jusqu'à un passé proche.

Puis est venue « l'époque des héritiers », où toutes les familles dirigeant le commerce ont mis à leur tête leur fils aîné, au lieu de passer par les systèmes de concours habituels. Par une malchance peu commune, il s'est trouvé qu'ils étaient tous mauvais en affaires. Après vingt ans de déconfiture économique, les habitants les ont lynchés, avant de sombrer dans la lutte pour la survie dans un monde en ruine. Notons que malgré les excès du début de cette nouvelle ère, les réserves de conserves de la planète pourraient faire vivre (mal, certes) la population actuelle pendant encore un siècle. Certains sont plus optimistes car, disent-ils, « avec le taux de mortalité que nous avons, ça durera probablement plus ».

Novgragud attire beaucoup les déserteurs de la FRAG et autres truands psychopathes, qui y trouvent facilement un poste de chef de bande.

Palabelondh

Un zoo-réserve

Etant donnée la diversité des formes de vie existant dans l'AG, la notion de protection des espèces animales est peu développée, sauf sur certaines planètes très concernées par leur patrimoine tant biologique que philosophique et historique. Et lorsqu'une compagnie minière ou chimique débarque

sur un monde nouveau, sans habitants intelligents, personne ne l'empêche de saccager la flore et la faune locale. Toutefois, la troisième AG possède une caractéristique qui joue en sens inverse: son attrait pour l'histoire des premières AG et surtout le mystère de l'essaimage de l'ethnie talsanite à travers l'univers, en des temps où nul être n'avait jamais voyagé dans le cosmos (du moins nul être ayant laissé la moindre trace).
Or, les archéo-chercheurs ont du mal à retrouver aujourd'hui les origines des peuples de l'AG, dont les gènes ont été tellement brassés au cours des quinze mille années passées. Leur joie est donc grande lorsqu'on découvre une nouvelle planète habitée, même par une colonie oubliée de la première AG, encore plus s'il s'agit réellement d'indigènes évoluant sur cette planète depuis des millions d'années. Mais ces découvertes sont rares, moins d'une par siècle. Et les savants en arrivent à traquer la logique et la chronologie du peuplement des diverses régions de l'univers... grâce aux animaux sauvages, surtout les moins évolués.
Aussi, quand une planète à la faune intéressante est menacée par l'exploitation minière ou l'industrie, les instituts d'archéoinvestigation du système concerné ou de l'AG, s'empressent d'en recenser la faune et la flore, d'en prélever un échantillon viable, c'est-à-dire des dizaines d'individus de chaque espèce et de les transporter ailleurs, en général sur Palabelondh, la planète zoo.
Palabelondh, découverte il y a 2400 ans, est idéale pour cela : gigantesque mais peu dense, elle possède une gravité proche de 1G pour une superficie six fois supérieure à celle de notre Terre.
D'autre part, sa partie émergée est constituée de milliers d'îles de dimensions variées, certaines dotées de mers intérieures. Enfin, sa taille et sa situation spatiale lui confèrent une multitude de microclimats, du plus chaud au plus polaire, en passant par toutes les variantes d'humidité et de sécheresse. Véritable arche de l'espace, le Cœlacanthe, seul vaisseau de ce type financé par l'AG et les instituts d'archéoinvestigation, y amène régulièrement ses concentrés de vie planétaire et peuple ainsi une nouvelle ile, une fois celle-ci débarrassée de ses espèces d'origine. Et c'est là que le bât blesse : on a tellement évacué les espèces propres de Palabelondh que celles-ci ne subsistent que sur un nombre de plus en plus restreint d'îles encore vierges. En attendant que, par miracle, des explorateurs découvrent une hypothétique Palabelondh II, des milliers de chercheurs passent leur existence entière sur la planète-zoo. Un métier plus aventureux qu'il n'y paraît : aller chercher des spécimens dans des jungles soigneusement gardées à l'état sauvage coûte parfois la vie à un scientifique distrait ou négligeant sa sécurité.

Pergame IV

Palais de l'Immediator

A la différence de Tegem III, Pergame est la planète où l'Immédiator : elle reçoit les délégations galactiques et c'est le lieu ou s'organisent les grandes réunions et les fêtes qui ponctuent les cycles de l'AG.
Beaucoup de citoyens de l'AG ne connaissent à l'Immédiator que cette résidence, avec son palais sobre mais imposant, surtout célèbre pour ses incomparables jardins. Le climat changeant mais toujours clément de Pergame a amené nombre de médiates à s'y installer, assez loin toutefois du palais, trop pris d'assaut par les touristes et les commerçants qui les exploitent consciencieusement.
Le reste de Pergame IV est parsemé d'administrations de l'AG.
La propriété de l'Immédiator, jardins inclus, couvre une aire vaguement ovale de huit kilomètres sur douze. Le palais proprement dit a été bâti à mi-chemin d'un style vaguement grec ou romain et de celui de l'architecte terrien Gaudi : pierre blanche, tuiles et mosaïques multicolores. Le corps principal, où peuvent siéger 20 000 délégués et médiates, a plus ou moins l'aspect d'une rose des vents : douze ailes, plus fines à leur extrémité, rayonnent autour de la salle centrale, circulaire et surmontée d'une triple coupole. Une des ailes, plus longue, donne accès au labyrinthe. Ce second palais, plus petit, aux perspectives déroutantes, est rempli d'escaliers en tous sens, larges ou étroits, donnant sur des agoras, des petites places décorées de dallages aux dessins ésotériques et ornées de bas-reliefs et de statues, de balustrades baroques, de petits temples intérieurs. Les médiates s'y retrouvent pour argumenter et philosopher ou pour préparer des discours en commun. Des scribes et des terminaux y sont d'ailleurs à leur disposition.
Il est impossible à un nouveau venu de s'y retrouver dans ce dédale sans l'aide d'un des guides, les gardes du labyrinthe, surnommés les « poissons pilotes ». Le labyrinthe est strictement interdit à

quiconque n'y est pas invité par un médiate en personne.
Les autres corps de bâtiment (administration, résidences des familles des médiates, salles de sport, de jeu, de spectacle, de réceptions, réfectoires, etc.) sont tous du même style mais bas et de petite taille, de façon à se fondre aux grands arbres qui les entourent.
L'Immédiator peut choisir entre six résidences de styles légèrement différents, plus ou moins vastes, plus ou moins austères, toutes reliées par un couloir au transmetteur de matière.
Vous noterez que la pierre utilisée, tirée du sous-sol de Pergame, est sans doute la roche naturelle la plus dure connue dans l'AG. Le palais, édifié à l'apogée de la première AG et bombardé aux atomiques durant la Guerre Blanche et Bleue qui y mit fin, ne porte que quelques éraflures, visibles seulement de près, pour témoigner de cette agression.

Pirate Point

Guerre dans les Marches Oxitonnes

Cette planète anonyme sert de havre de paix, de lieu de rendez-vous, de bureau de recrutement et surtout de marché à tous les pirates des galaxies. Sa situation spatiale particulière la met à l'abri des représailles armées des forces de l'AG.
Elle se trouve pile au milieu des Marches Oxitonnes, champ de bataille ancestral des deux Empires Fiblirs. Ce peuple belliqueux est divisé depuis la nuit des temps en deux factions rivales, quoiqu'identiques, dont toutes les actions n'ont qu'un but : l'anéantissement de l'autre.
Seule une parfaite égalité des forces a jusqu'à présent préservé un long et mortel statu quo. Les Marches Oxitonnes sont donc ravagées en permanence par le conflit le plus insoluble et le plus violent de l'histoire, rendant toute pénétration en leur sein virtuellement impossible.
Les pirates, eux, ont passé un accord tacite avec les deux empires. Ceux-ci leur permettent, en échange d'un important approvisionnement en armes équitable et bilatéral, de se déplacer à loisir dans les Marches Oxitonnes, pour le plus grand déplaisir de l'AG.

Commentaires : Pour des raisons obscures, les Fiblirs ont toujours refusé les propositions de paix de l'AG, même accompagnées de concessions fabuleuses. Tous les émissaires ont été systématiquement rejetés, quel que soit leur talent de diplomate. Cette situation constitue un problème permanent pour l'AG, qui voit là une de ses limites. Dans ses écoles circule une prophétie disant qu'un jour, un diplomate de génie amènera les Fiblirs à la raison. On attend toujours. Bien que s'affrontant en permanence, les Fiblirs s'unissent dès qu'ils aperçoivent l'aileron d'un vaisseau étranger autre que celui d'un pirate dûment répertorié. Leur fureur est alors décuplée et l'importun est impitoyablement éliminé, les Fiblirs n'hésitant pas à sortir hors des Marches Oxitonnes pour poursuivre le fuyard.

« Les Marches oxitonnes, voilà bien notre problème ! Vous connaissez bien entendu la situation militaire et politique là-bas. Peut-être, en revanche, n'avez-vous jamais entendu parler du festival du Crime ? ... Pirate Point, pour sa troisième révolution solaire consécutive, met en place ce gigantesque lieu de rencontre à l'usage des criminels galactiques et autres mafias cosmiques. C'est un endroit où les honnêtes gens n'ont rien à faire, croyez-moi !
En dehors du fait qu'il serait impossible d'intervenir là-bas pour neutraliser tout le monde, il faut comprendre que l'existence de ce rassemblement n'est pas sans intérêt pour nous. Il nous permet, par exemple, d'avoir de précieux renseignements sur les activités de grands criminels dont on a perdu la trace, par l'intermédiaire de quelques agents infiltrés... Parfois, en usant judicieusement du Transfert, ces Megas arrivent même à désamorcer quelques machinations parmi les plus destructrices.
Quoi qu'il en soit et j'en terminerai par là, si vous pensez, au cours de vos missions respectives, être confrontés à des individus susceptibles d'avoir des informations sur ce qui se trame chez nos amis les criminels, ne négligez aucune possibilité de les interroger, de les ramener vivants au Sanctuaire ou de les livrer à la Garde galactique, si cela vous semble plus facile. Sans nuire pour cela à votre mission, évidemment.
Mesdames, messieurs, je vous remercie de votre attention. Prochain briefing général dans trois jours, à la même heure. Sauf événement vu, comme toujours... »

Association de malfaiteurs
Pirate Point est un repaire de pirates spatiaux mais aussi de toutes les crapules de l'univers suffisamment riches ou débrouillardes pour se faufiler à travers les Marches oxitonnes.
Une telle concentration de malhonnêteté n'est pas bien sûr sans conséquences. Pirate Point n'est pas un paradis et la durée de vie pour tout séjour prolongé (disons plus d'un mois) est très diminuée.
Mais l'union fait la force et cela est vrai aussi pour les criminels ! De l'échange d'informations à l'entraide pour les coups durs, ceux de Pirate Point ont appris à se concurrencer intelligemment et il règne entre eux une espèce de bonne entente cordiale, souvent empreinte de jalousie mais aussi de respect...
Depuis trois révolutions solaires, cette société a instauré un festival du Crime, moment de retrouvailles, de discussions et de transactions frénétiques. L'idée de ce festival est venue au célèbre tueur à gages Deponan-4-SGE de Pe-Nor XII après s'être s'échappé de la prison où l'avaient enfermé quelques fins limiers de la Fédérale et avoir réussi à rejoindre Pirate Point. Sa capture avait fait l'objet d'une sur médiatisation des gardes responsables de son emprisonnement, qui avaient en outre reçu moult distinctions honorifiques. En guise de pied-de-nez, Deponan avait voulu braquer les projecteurs de l'autre côté, sur les héros hors-la-loi ! Ainsi est né le festival du Crime : vingt jours de rencontres et de tractations, ponctués par la cérémonie de remise des Laserbloks d'or dans les différentes catégories : Assassinat, Chantage, Contrefaçon, Récidiviste, etc. et sous-catégories (le plus violent, le plus original, le plus rapide et bien d'autres nuances encore).
Tout individu désireux de vendre ses services pendant le festival dépose un dossier auprès des organisateurs. Si celui-ci est jugé satisfaisant, le criminel dispose d'un « stand » et d'un local muni d'un générateur d'ombre où il peut recevoir des clients, discuter, marchander...
Les services les plus couramment proposés sont les suivants :

- Procurer de l'armement / du matériel de contre-sécurité (pour gruger les appareils de détection ou de vérification d'identité).
- Faire disparaître une cible (possibilité de faire porter la responsabilité à quelqu'un en particulier, d'être plus ou moins sadique, de simplement faire croire à sa mort tout en la gardant en vie ailleurs, etc.).
- Procurer des alibis (montages audio, holovidéo, faux témoignages, etc.).
- Détournement d'astronef.
- Enlèvement de savants.
- Contrefaçon multiple.
- Piratage de réseau informatique (certains jackeurs sont de véritables vedettes).

Les prix sont variables selon les modalités de chaque demande, la réputation de celui qui propose ses services et les moyens nécessaires à la réalisation du contrat. Bien entendu, des dérapages ont déjà eu lieu : mésententes entre offreur et acheteur, trahisons de dernière minute... Les haines sont alors tenaces, car rien n'est pire, pour un criminel, que d'être victime d'un collègue !

SCENARIOS INSTANTANES

Données d'un donneur
Deponan est un affreux machiavélique. Depuis qu'il a instauré le festival du Crime, il a fait fortune et se paye les services de multiples sociétés d'espionnage privées, pour avoir des informations sur la plupart des criminels fréquentant la manifestation (dont les animateurs sont souvent à son service). Voici une banque de données qui arrangerait bien la Garde fédérale ! D'autant plus que Deponan va trop loin : au cours d'une opération qui tourne mal sur juh'Arddan, en pleine expo, un garde fédéral en civil est assassiné...
La Guilde est contactée.
Les PJ pourront-ils remonter la filière ?

Visitez notre appartement témoin
Les Megas enquêtent à Pirate Point sur un jackeur dangereux pour bien des réseaux informatiques. Ils découvrent qu'il a contacté un certain Maclean d'Erzevan (un industriel mafieux qui a construit trois pavillons à l'exposition transuniverselle). Pourquoi ? Sur place,

les PJ découvrent qu'un ambassadeur doit venir visiter les pavillons. Il va sûrement être l'objet d'un enlèvement ou d'un assassinat ! Mais non...
C'est un savant qui va en être victime. L'industriel a piégé ses bâtiments pour organiser une capture discrète en profitant de la diversion créée par la visite de l'ambassadeur.
Ce sont les connaissances du scientifique que le jackeur cherche à obtenir.

Pont d'Ofoud

Point de rendez-vous

L'un des fleuves d'Alvande, le Périosdès, se divise juste avant de se jeter dans l'Océan des Mirages pour contourner un grand piton rocheux émergeant au milieu de la plaine. La cité installée là pris le nom d'Eaufoudre, en hommage au spectacle des orages d'été qui frappent le delta du fleuve et la ville elle-même de milliers de griffes de feu bleu et mauve, au milieu des grondements quasi-musicaux du tonnerre. Elle n'est reliée au rivage, de part et d'autre, que par deux ponts de cinq cents mètres l'un et l'autre, vieux de plus de dix siècles et qu'il faut traverser pour venir de l'astroport où d'ailleurs à la plus célèbre des villes universitaires. Car le Rocher abrite dix-sept universités, d'histoire, d'archéologie, de langues, de philosophie, d'écosophie, etc. La place qui n'y est pas occupée par les écoles est dévolue aux auberges. Jeunes et moins jeunes étudiants logent dans les chambres vastes des étages inférieurs ou sous les toits séculaires des soupentes et s'amusent le soir sur les esplanades ou dans les caves. Aussi, quoi de plus naturel pour tous les anciens étudiants — devenus des hommes de science ou d'affaires aux quatre coins de l'AG — que de se donner rendez-vous au « Rocher » ? De fil en aiguille, la Grandplace d'Ofoud est devenue le point de rendez-vous de toute l'AG, tant et si bien que deux prospères cités hôtelières se sont édifiées à l'extrémité de chaque pont : Pont du Sud et Pont du Nord. On a même construit, sur le flanc du Rocher, le Pont du Détour, qui contourne Ofoud sans y entrer, afin d'éviter l'asphyxie de la ville, où désormais l'entrée est à péage et le séjour d'une durée limitée en temps (sauf pour les anciens étudiants).

Talminore

Vieille et calme

Talminore a été une prospère colonie de la première AG qui a vécu bon an mal an jusqu'à la fin de la seconde AG, malgré quelques conflits internes entre divers territoires. Puis, avec la troisième AG, les routes commerciales ont cessé de passer par Talminore ; ses éléments les plus gourmands de pouvoir ont pris l'habitude de s'exiler vers d'autres cieux plus prometteurs, laissant la vieille planète plongée dans un calme ponctué de fêtes traditionnelles. Les doux rivages de la Côte d'Ochre, sur la mer Paliance, sont le séjour réputé des stars en quête de repos et des médiates surmenés.
Sur le reste du globe, les villes sont parfois séparées par des centaines de kilomètres de collines et de forêts, ponctuées de villages fantômes ou du marabout d'un ermite.

Tegem III

Forteresse de l'Immediator

Tegem III est le siège secret de la plus haute instance dirigeante de l'AG, l'Immédiator. La planète est recouverte d'océans peuplés des créatures aquatiques les plus dangereuses. Une intense activité tectonique y provoque en permanence des tremblements de terre, accompagnés de violents raz de marée. Cette instabilité est aussi responsable d'un profond dérèglement des champs magnétiques et gravifiques, ce qui, sur tout bon calculateur de vaisseau donne une probabilité d'accident à l'atterrissage d'environ 180%, sans l'aide des balises de la forteresse de l'Immédiator. Celle-ci est une gigantesque sphère immergée, flottant à mi-profondeur de l'océan afin d'éviter à la fois les tsunamis, les secousses sismiques et autres éruptions. Des systèmes de gravité artificielle, semblables à ceux des vaisseaux spatiaux, préservent la stabilité de ses occupants. Les seuls moyens d'accès à la forteresse sont des barges spatioamphibies guidées par les puissants faisceaux de tractage dont elle est équipée. Si l'on ajoute à cela un système de protection traditionnel par satellites et patrouilles de chasseurs, toute tentative d'abordage est inimaginable.
L'Immédiator travaille dans une vaste salle, dont un mur donne sur les étendues sous-marines, parcourues de minuscules poissons attirés par ses lumières et de gigantesques créatures

cauchemardesques surgies des profondeurs. Murs-écrans mobiles, bureaux et sièges escamotables lui permettent de se recréer un petit espace intime ou au contraire de discuter un problème avec une centaine de ses agents, les Investigators, en visionnant des images venues de tout l'univers et des données fournies par l'ordinateur central.
Pour les réunions au sommet avec le haut conseil, une salle plus classique, en amphithéâtre, est utilisée. Enfin, les assemblées avec les autres médiates et les délégués des planètes ont lieu au Palais de Pergame.
Un transmetteur de matière permet à l'Immédiator de se rendre de l'une de ses deux résidences à l'autre instantanément. Il peut téléporter six personnes par jour ou dix en privant le reste de la planète d'énergie durant vingt-quatre heures.

Commentaires : Suite aux nombreuses attaques tentées contre la forteresse de l'Immédiator, sa conception et son système de défense sont dans leur principe universellement connus et ont inspiré bon nombre de rois, empereurs ou banques au travers de la galaxie. C'est ce que l'on a appelé le syndrome Immédiator, expression s'appliquant par extension à tout bâtiment placé sous l'eau à des fins de protection.
Il existe une planète encore plus dangereuse que Tegem III, tout en restant habitable, il s'agit du fameux Monde de la Mort, où toutes les formes de vie n'ont pour but que la destruction gratuite des autres et donc des colons. A part les quelques rares mineurs qui en exploitent les fabuleux filons, on y trouve des camps d'entraînement de la FRAG et de la Garde Galactique.

Tilburg

Centre commercial

Le centre commercial de Tilburg est l'œuvre d'un visionnaire que d'aucuns traitent de fou, le grand Tilburg Simlion. Ce Fradagor (originaire de Fradag VI), marchand comme tous ses frères de race, avait eu l'idée de réunir en un seul endroit toutes les marchandises de la galaxie, dans un self-service facilement accessible. Afin d'échapper à la fiscalité inhérente à toute planète, Tilburg avait fait construire son centre commercial dans un astéroïde minier abandonné et littéralement criblé de tunnels d'exploitation, doté du statut d'extraterritorialité typique de ce genre de lieu. Après avoir remorqué ce bout de rocher avec les pires difficultés, il l'avait aménagé à grands frais en prenant soin de faire payer les travaux par les entreprises et les sociétés achetant le droit d'y installer un comptoir. Grâce à ses talents d'orateur il avait convaincu suffisamment de corporations pour financer les travaux. La famille Tilburg est toujours propriétaire de l'astéroïde malgré quelques difficultés financières survenues lors des derniers siècles. Sous l'impulsion de Tilburg Thaerse, avec l'instauration d'une banque privée proposant des crédits quasiment gratuits et la création d'une des plus vastes salles de spectacle à dix parsecs à la ronde, le centre commercial a repris du poil de la bête. Il reste, encore aujourd'hui, le plus délirant centre de distribution de marchandises de l'AG.

Commentaires : La nouvelle réussite économique de Tilburg est surtout due à l'instauration d'un commerce de marchandises illégales, commerce facilité par le statut d'extraterritorialité de l'astéroïde. Malheureusement, certaines corporations vont un peu loin, notamment en ce qui concerne les armes. On raconte dans les milieux autorisés que des Figglius auraient acheté là un vieux croiseur de la FRAG.

Utop 13/27

Philosophique en cours d'extinction

Officiellement dénommée Proxioniris V, Utop 13/27 a été une intéressante tentative. Voulant éviter l'apathie suicidaire de la seconde AG, tout en refusant l'esprit de compétition prôné par l'Assemblée Galactique (qualifié de « méthode du plus bas instinctif dénominateur commun »), un groupe de philosophe a lancé l'opération Utop, qui visait à créer un système de pensée aux applications tant sociales que pratiques ou spirituelles, puis à le faire vivre sur un monde entier. Les responsables du projet sont parvenus à faire plancher sur le sujet les plus éminents cerveaux de l'univers connus (de l'AG mais aussi souvent hors AG), puis à convaincre des dirigeants d'empires galactiques ou des chefs religieux de financer la tentative et enfin à recruter des centaines de milliers de colons qui

allaient devenir les sujets de leur expérience. Tout s'est bien passé durant les dix premières années, puis de petits défauts mineurs sont apparus. Toujours à la recherche de la perfection, les philosophes du projet y ont alors apporté des modifications, puis d'autres, qui n'ont pas été comprises par les populations. En fait, ces interventions ont détruit l'équilibre originel (aurait-il duré ? On ne le saura jamais...) et depuis, la vie sur Utop n'est que lois et contre-lois, affirmations théologiques réfutées le lendemain et tous ses habitants quittent la planète hormis ceux qui n'ont plus de quoi se payer le voyage. On en est arrivé au stade où ce monde, naguère exemplaire, sombre dans le contrôle policier et l'interdiction d'émigration.

10.7 Voyages stellaires dans l'Assemblée Galactique QF10001

Il existe un grand nombre d'univers dans lesquels les Megas sont amenés à intervenir à bord de vaisseaux spatiaux mais les capacités des ces vaisseaux varient grandement sans compter la taille de l'univers connu ou la densité de son peuplement. Pour aider les Mega Astro (pilote), voici quelques informations valables dans notre morceau d'univers.

Les secteurs
La galaxie est divisée en secteurs mais l'Assemblé Galactique étant plus une fédération qu'un empire, ses membres sont de taille variable, nous avons donc des secteurs plus grand que d'autres, quelques uns par exemple ne sont constitués que d'une seule planète et de ses environs immédiat, d'autres sont constitués de plusieurs centaines de système solaires et autres...
Cependant, un grand nombre de secteurs, notamment ceux dessinés par l'AG sont « tirés au cordeau » et ont donc des secteurs... cubiques de 10.000 années lumière !

La vitesse en TL
Sachant que les vaisseaux les plus rapides atteignent une vitesse de 40 année lumière par heure et que la taille de notre galaxie est d'un diamètre de 100.000 années lumière, il faudrait 104 jours pour la traverser, à condition de ne faire aucune pause et de n'avoir aucun contretemps dans la dimension TL !

Plus de trois mois à pleine vitesse : un vaisseau de ligne mettra pas loin d'une année standard pour traverser la voie lactée.

Exemple de vitesse des vaisseaux :

Type de vaisseau	Vitesse	Exemple
Type 1	40	Chasseurs
Type 2	30	Chasseur lourd (Meta chasseur scorpion), navette
Type 3	25	Cargo léger, vaisseau de plaisance
Type 4	20	Croiseur, vaisseau Cargo
Type 5	15	Destroyer, barge de transport
Type 6	10	Cargo lourd, porte astronef
Type 7	5	Vaisseau monde, Léviathan

La navigabilité du TL selon la zone traversée
La vitesse relative du vaisseau est modifiée selon un pourcentage variable en fonction de la compétence du pilote.
Un TL parfait permet à un vaisseau de voyager à 100% de la vitesse de son propulseur TL avec un jet d'une difficulté moyenne du pilote (Percevoir + Pilotage + 2d6 = 17).
Un TL difficile permet d'aller à 50% de la vitesse de son propulseur TL
Par point de marge de réussite du jet du pilote (difficulté difficile =20), augmenter de 10% (soit 60% pour une marge de 1, 70% pour une marge de 2...)
Par point de marge d'échec, réduire de 10%.

A 0% c’est l’accident !

La vitesse d’approche
Ceci dit, le plus long voyage restant encore l'approche finale en vitesse infraluminique, d'où l'importance d'un pilote qui sache sortir du TL le plus proche possible de sa destination.
L’unité de distance est l’unité astronomique standard.

L’unité astronomique
Elle correspond à la distance entre une étoile de type G et une planète située à la distance moyenne correspondant à la plus grande chance qu’une planète engendre des formes de vie évoluées type Talsanite.
Cette distance est de 150.000.000 Km ou 8 minutes-lumière.
Elle est utilisée pour les distances d’approches, à l’intérieur des systèmes solaires ou lors des combats spatiaux.

La position des portails de saut
Les portails de saut sont souvent perdus dans l'espace profond, pour éviter les jalousies des entités AG. Ils sont placés ainsi en dehors de la juridiction planétaire. Ou tout simplement à cause des lois de la gravité. Cela serait dommage qu'un portail (une structure physique) s'écrase sur une planète ou disparaisse dans un soleil. De même, la vitesse maximale d'un vaisseau ne peut pas être atteinte près d'un corps céleste massif. En vaisseau spatial, il vaut mieux faire une grosse distance en ligne droite, sans danger et rapidement, plutôt qu'une petite distance en ligne courbe, sous influence gravitationnelle et très lentement.

Chapitre 11 - Le service « M »

Quel matériel peut-on emporter ? Et faut-il le rendre ?
Le Mega type est un curieux cocktail de James Bond, de Docteur Livingstone, avec une mesure de samouraï et un zeste de savant fou, d'Indiana Jones ou de Valérian... Son but n'étant pas de poser pour les photographes, il met un point d'honneur à n'utiliser que le matériel nécessaire le plus discret, emportant toujours un objet fétiche. Par contre, en cours d'aventure, le succès de la mission emplissant son esprit, il néglige un peu les contingences matérielles et on ne saurait lui en vouloir. Sauf s'il tombe dans l'excès ou viole le code de respect des civilisations.

11.1 Le service « M »

11.1.1 « Les brocanteurs »

Ce terme charmant désigne les employés du service « M » chargé de tout ce qui est matériel : appareils divers et gadgets, tenues et costumes, armes (conception, récupération et réparation après les missions), etc.

11.1.2 Qui fournit le matériel de mission ?

Le matériel de mission est fourni par la Guilde. Il est rarement neuf et donc susceptible de tomber en panne. Notez que quand il est neuf, il s'agit souvent d'un dernier prototype en cours de test, ce qui ne vaut guère mieux.
Ramener le matériel abîmé (surtout s'il l'est de manière irrémédiable) est mal vu du service M. Ne pas le ramener du tout peut coûter des points de mission. Une bonne partie de ce matériel vient d'un peu partout dans l'AG. Les appareils standards se remarquent moins et l'on trouve facilement des pièces de rechange.



Les engins fabriqués par les ingénieurs norjans pour les Megas utilisent en partie des composants communs, en partie des exclusivités Megas. Les réparer est parfois impossible. Les abandonner entre des mains autochtones est passible de la cour martiale !
Les Megas peuvent acheter du matériel en cours de mission mais ils doivent le rendre au service M en rentrant (à moins de le payer de leur poche s'ils le désirent et s'ils en ont les moyens).
Les véhicules sont loués sur place, ou souvent aussi prêtés par une société-couverture locale de la Guilde.
Pour les véhicules spatiaux, certains astros entretiennent un véritable réseau de relations, afin de louer des vaisseaux non pas à des compagnies régulières mais à de petits armateurs privés ou même à des contrebandiers, qui y trouvent le moyen de gagner de l'argent honnêtement, avec ce petit détail qu'ils exigent de rester avec l'appareil et de faire partie de la mission. Les engins obtenus par ce biais ne payent pas de mine mais ont plus de ressources cachées sous le capot.

11.1.3 Doit-on ramener le matériel ?

La première mission avait été un demi-succès. Par contre, les cinq Megas avaient laissé sur le terrain, perdu ou détruit, l'intégralité de leur matériel de mission (« de la camelote », d'après l'un d'eux). Le major Mac Lambert se tourna vers les Mega : « Il va falloir que je vous explique certaines choses »...

Les Mega sont sensés rendre tout le matériel confié, en aussi bon état que possible.
Perdre de l'équipement en cours de mission est une chose grave, encore plus s'il s'agit d'une arme.
D'ailleurs, la perte de trop de matériel par négligence peut diminuer les points de mission. Un moindre mal, surtout pour les armes ou les appareils d'un niveau technologique supérieur à celui du lieu visité, est de les détruire. La plupart des armes fournies aux Megas contiennent un dispositif d'autodestruction, inoffensif, qui les réduit à l'état de ferraille inidentifiable.
Pour les engins de gros volume, on ne peut procéder ainsi sans risquer de détériorer ou enflammer l'environnement. Il faut donc, en cas de force majeure, les faire disparaître par d'autres moyens.
A l'inverse, ramener le matériel, même s'il est un peu abîmé, est toujours bien vu, surtout s'il s'agit d'appareils rares ou coûteux (médiblocs, certains nanordis puissants, caméras antigrav), ou d'un équipement expérimental développé par le service M ou les ingénieurs norjans.
Certaines missions ont été menées uniquement dans le but de retrouver une machine abandonnée par une autre équipe (qui a vu, du coup, ses points de mission réduits à une peau de chagrin !).
L'une des pires conduites, pour un Mega, est de laisser tomber aux mains des autochtones un objet - surtout une arme - dont le niveau technologique dépasse celui de la planète, Le cas est encore plus grave s'il s'agit d'une planète de N.T. inférieur à 5 n'ayant jamais eu de contact avec les habitants de l'extérieur et encore plus s'il l'abandonne à portée de la main d'un être malfaisant et capable de s'en servir. Malgré le côté très « humaniste » de la Guilde, le Mega cumulant toutes ces catastrophes a de quoi être inquiet pour son avenir... Ce genre d'abandon implique presque toujours l'envoi d'une équipe de récupération. Il est donc conseillé de détruire le matériel plutôt que le laisser derrière soi !

11.1.4 Que peut-on emmener par un point de Transit ?

La petite taille du point de Transit d'arrivée peut poser des problèmes pour ramener du gros matériel.
Attendu que le Mega ne peut emmener en mission que ce qu'il transporte sur son dos, les ingénieurs Norjans ont tout de même optimisé le matériel disponible. Comme on l'a vu, entrer dans un point de Transit est un peu comme traverser le miroir ou franchir une barrière liquide, c'est-à-dire qu'il faut pouvoir passer par le triangle que forme l'une des faces du tétraèdre comme à travers une porte.
Une créature ou un matériel plus grand que cette face ne pourra pas passer. A la sortie, en revanche, le Mega se matérialise à environ un mètre du point de Transit et si son équipement est plus grand que l'une des faces du tétraèdre d'arrivée, cela ne gêne en rien l'opération. Sauf au retour.
Si le Mega veut ramener un appareil de trois mètres de diamètre qu'il avait pu transiter sans problème en partant de Norjane, où les points de Transit font environ cinq mètres de haut et que son point de Transit d'arrivée ne mesurait que 1,50m, il n'aura pas d'autres choix que de :

- Le détruire. Ce qui ne sera admis qu'en cas de force majeure.
- Le démonter. Avec le risque d'abîmer une pièce sensible. Et à condition que ce soit possible et que le Mega ait le talent pour le faire. Cela vaut toujours mieux que d'abandonner le matériel.
- Se rendre jusqu'à un autre point de Transit plus grand de la planète. Comme il est dit ailleurs, les tétraèdres de petite taille sont souvent les points de Transit B. Encore faut-il savoir si le point A existe, s'il fonctionne et où il se trouve.
- Revenir avec par la voie spatiale, sans se faire remarquer si l'engin est à la pointe de la recherche norjane (parfois par des voies douteuses et donc dangereuses).
- Le cacher en lieu sûr. Si aucune des solutions précédentes n'est applicable et que le Mega demande qu'un agent plus compétent puisse (un peu plus tard) démonter l'appareil sans risquer de le détériorer. Comme la disponibilité d'un tel spécialiste n'est pas garantie, cela peut signifier jusqu'à deux semaines de délai.

11.2 Les armes lors des missions

Les armes ?
Tout dépend de la mission !



11.2.1 Laisser ses armes

Il est parfois de bonne politique, sur les mondes où les armes de tir sont mal vues (sans être prohibées), de laisser les siennes à l'astroport ou dans un dépôt d'armes, puis d'en racheter au marché noir une fois dans la place.
Cette manœuvre évite d'être suspecté d'activités douteuses dès son arrivée. D'autre part, il est ainsi possible d'abandonner une arme devenue compromettante, de passer les contrôles locaux, puis de récupérer la sienne propre avant d'opérer un départ précipité.
N'oubliez pas que le système Trace (voir les bases de la Garde Galactique) existe aussi en version civile et que de (très) riches consortiums ou des gouvernements paranoïaques en usent dans certains édifices ou lieux publics.

11.2.2 Armes à feu et munitions

Dans certaines circonstances, les Megas (ou leurs adversaires) ne peuvent s'encombrer de munitions. Sur les planètes où les seules armes de tir sont les armes à feu, la nécessité de s'en procurer peut constituer un obstacle.
En moyenne, comptez de 5 à 10 ¢r par balle, selon la puissance de l'arme. Ainsi, une boîte de 20 balles pour pistolet automatique coûtera autour de 100¢r, une autre de 20 balles pour fusil d'assaut 200 ¢r. Ici encore, il s'agit des prix de base, qui sont multipliés par trois ou quatre au marché noir.
De même pour les pistolets à poudre, dont la balle est peu coûteuse mais pour lesquels il faut acquérir la poudre séparément.

Note : En fait, pour les vieilles armes à poudre noire, deux systèmes ont coexisté : celui de la « poire à poudre » (l'utilisateur devait doser lui-même la quantité nécessaire de poudre quand il rechargeait) et celui de la « cartouche » en papier graissé qui comprenait une balle et la dose de poudre nécessaire. **(Note de Sir Lord FOXHOLE)**

11.2.3 Les fabricants d'armes

Il faut de tout pour faire une Assemblée Galactique et dans les zones d'ombre que leur procure l'éloignement des routes fréquentées ou au contraire la proximité de régimes belliqueux qui accaparent les regards, des petites planètes se sont spécialisées dans la fabrication d'armes « artisanales ». Lasers spéciaux à 13 charges, paralysants à décharge doublée, fusils à plasma tirant au choix vers l'avant ou vers l'arrière, les modèles originaux ne manquent pas.
Par force, ces mondes sont considérés comme « zones neutres ». On y transporte ses armes d'un côté, ses munitions de l'autre et réunir les deux est un crime puni de mort immédiate. Ceci afin de prévenir les accidents fâcheux qui ne manqueraient pas de survenir chaque fois qu'un chasseur de primes et sa proie s'approvisionnent au même comptoir...
En dehors de quelques produits d'appel, comme le laser à treize charges cité plus haut, qui est fabriqué en série et vendu à bas prix (environ 5.000 ¢r), les armes particulières, confectionnées sur mesure, valent en moyenne six à dix fois plus que l'arme standard.
Ce prix est parfois justifié, comme pour cette magnifique réplique de Colt fabriquée par Fhelwior de Wiks, spécialisé dans les antiquités de la Terre et de Hayaali et dont les balles sont à tête chercheuse.

11.3 Matos disponible en cas de coup dur...

La politique de la Guilde au niveau matos privilégie le paralysant plutôt que le fusil à plasma.
Mais les Megas se retrouvent parfois mêlés à des situations où un casus belli spatial est inévitable, c'est dans ce genre de situation que la Guilde sort son matériel lourd et procure à ses agents des scaphandres de combat et met à leur disposition des vaisseaux performants comme le méta-chasseur Scorpion...



11.4 Les modèles « continuums »

Le service « M » doit gérer une énorme quantité de matériel hétéroclite pour les Megas en mission. Le plus difficile étant de trouver les modèles adaptés en fonction de la mission mais aussi de l'univers dans lequel elle est sensée se dérouler !
Les modèles « continuums » sont sensés pouvoir fonctionner dans des univers qui habituellement interdisent l'utilisation de certaines technologies :

- l'électronique et donc l'informatique n'y fonctionnent pas comme sur QF10001,
- les explosifs classiques ne détonnent pas,
- les munitions des armes à feu fonctionnent un peu trop bien, ce qui peut provoquer l'éclatement de l'arme
- ...

En contrepartie, les modèles Continuum sont plus rustiques et leur fonctionnement n'est pas garanti dans tous les univers parallèles !
Il arrive souvent que les modèles Continuum en phase de test soient confiés à une équipe de Megas pour des missions dans lesquelles ces prototypes ne sont pas sensés être indispensables...

Avantages :

- possibilité de disposer d'une technologie familière dans un UP déroutant.

Désavantages :

- fiabilité douteuse,
- performances réduites,
- miniaturisation faible,
- possibilité de réaction inattendue des modèles Continuum (les agents ayant constaté un phénomène étrange sont priés de ramener le modèle dans les plus bref délais et de faire un compte-rendu exhaustif sur les dysfonctionnements constatés).

11.5 Hypnoéducation

L'hypnoéducation permet d'apprendre rapidement une ou plusieurs langues et compétences basiques pour la durée d'une mission.
Au bout de quelque temps, ces connaissances acquises par ce procédé s'estompent puis disparaissent. La disparition est complète au bout d'un mois si la connaissance n'est plus sollicitée.

Il est possible de mémoriser d'autres connaissances autres que des langues étrangères grâce à l'hypnoéducation (Exemple : les us et coutumes du monde où la mission doit se dérouler).
Au delà de la deuxième connaissance emmagasinée par hypnoéducation, le Mega perd un point dans la caractéristique « Mental » par connaissance supplémentaire.
Les points de Mental peuvent être regagnés par du repos cérébral après que les connaissances supplémentaires se soient effacées.
Souvent, les Megas sont envoyés en mission dans des lieux ou la Guilde ignore quel peut bien être le

dialecte utilisé. Dans ce cas, pas d’hypnoéducation mais les Megas sont tout de même équipés d’un exemplaire du fameux Tradmod 3 (traducteur universel très expérimental).

11.5.1 Hypnoéducation et urgence

L'hypnoéducation, qui permet aux Megas d'assimiler la langue parlée là où ils vont, ainsi que diverses connaissances indispensables, prend tout de même environ trois à quatre heures. En cas d'extrême urgence, il n'est pas question de perdre ce temps précieux. Les Megas partiront avec leurs connaissances et le dernier modèle de Tradmod...

11.6 Qu'est-ce qu'il y a dans le stock du service « M » « les archives »

La limite en matériel et archives est parfois floue dans la guilde, car certains « outils » sont à la fois des objets utilitaires mais aussi des symboles ou des moyens d’expérimentation.
Qui sait si le dernier objet ramené d'une brèche menant sur QF50003 et confisqué par le service « M » n'est pas le fameux Transvisioneur dont on parle sur FabalaXXV comme de la clef du retour périodique des êtres démons ?
Sur Norjane ce morceau d'os est tout à fait inerte mais sur FabalaXXV ?

11.6.1 Objets très particuliers (reliques et pièces à conviction)

Occupant des kilomètres de couloirs et de pièces, ce département mêle les salles les plus sophistiquées, où des objets de grande valeur sont conservés en apesanteur et sous des champs de force, aux étagères poussiéreuses perdues au fond de corridors millénaires. Là se morfondent des choses non identifiées, armes et costumes, livres et traités, mécanismes plus ou moins complets et aussi pièces à conviction, c'est-à-dire objets ou manuscrits prouvant la traîtrise (ou tout autre crime) de tel individu, la légitimité de tel souverain, la complicité de telle corporation (ou tout autre société) dans telle sombre affaire, tout ce qui pourrait servir un jour.
Un inventaire en a bien été dressé il y a quelque trois mille ans maintenant, non par des humains (la Guilde manquant, on l'a dit, de personnel) mais par de petits robots d'analyse automatique. Inutile de dire que les bases de données regorgent de « petits chiffons de couleur indéterminée » qui peuvent être de vrais chiffons oubliés là par les archivistes il y a quatre mille ans ou le suaire d'un grand empereur galactique de la première AG. L'atmosphère de ces archives est aussi stérile que possible et il est nécessaire de porter un respirateur pour s'y rendre. Raison pour laquelle la plupart des archivistes préfèrent y envoyer leur holocaméra-antigrav favorite.
Les « agents de terrain » n'ont en principe pas physiquement accès à ces précieuses collections mais il est possible à ceux ayant une grande réputation de convaincre un archiviste de les y emmener pour inspecter un objet précis, utile à leur mission.

11.6.2 Objets magiques aux archives

Beaucoup des objets conservés dans les sous-sols du Sanctuaire proviennent de mondes magiques, où ils possédaient divers pouvoirs. L'univers de Norjane n'étant pas magique, ces pouvoirs n'existent pas tant que leurs réceptacles restent sagement sur leur étagère. Ils peuvent toutefois les retrouver si on les ramène dans un monde magique, quel qu'il soit pour certains, ou uniquement dans leur univers d'origine pour d'autres.

11.6.3 Des trous dans les archives

Un archiviste, si compétent soit-il, ne découvre pas toujours ce qu'il cherche dans les archives de la Guilde. Il peut s'y être mal pris, ou bien l'objet de ses investigations manque réellement à l'appel. Il est bon que vous connaissiez les principales raisons susceptibles d'expliquer ces disparitions.

11.6.4 Évaporé

Il ne faut pas taxer l'archiviste d'incompétence ou les robots d'entretien de brise-tout. Malgré les qualités des systèmes de conservation et l'atmosphère stérile, certains objets trop anciens finissent par se désagréger sur leur étagère. Aucune impureté ne pouvant passer par les sas des archives, ce sont ces documents et objets détruits qui ont constitué la fine poussière recouvrant les rayonnages des galeries souterraines.
Plus dramatique, d'autres antiquités, entrées aux archives à des époques de moindre surveillance, contenaient leur propre système d'autodestruction, parfois réglé pour les annihiler un millier d'années après leur activation. Inutile de préciser que les objets environnants profitent en général de ces effets néfastes.

11.6.5 Original confié à l'AG

Authentiques originaux, traités signés d'un souverain ancien, les médiates de l'AG ont parfois besoin, pour résoudre un problème diplomatique de grande envergure, de produire des documents dont l'effet sur les foules ou les actuels dirigeants sera déterminant. Or où trouver de telles reliques du passé si elles ne sont déjà dans les archives de l'AG ou des systèmes concernés ?
Chez les Megas, le plus souvent.
C'est même une des grandes qualités reconnues aux vieux de la Guilde de suivre à la trace de tels documents et de savoir choisir le moment où, presque oubliés mais pas encore définitivement perdus ou détruits, ils peuvent être subtilisés pour trouver place dans les archives de la Guilde.
De telles missions de récupération, qui doivent être d'une totale discrétion sous peine de soulever de graves problèmes diplomatiques, ne sont confiées qu'à des Megas très sûrs.
Parfois, l'AG, ayant emprunté le document, « oublie » de le rendre à la Guilde. Si ledit document a été remis à son peuple d'origine, les vieux n'y voient aucun problème, mais... reprennent leur surveillance, parfois pour des siècles, jusqu'à ce que l'objet de leur convoitise soit de nouveau perdu parmi d'autres antiquités, chez un marchand ou dans une cave et risque là encore d'être détruit.
Parfois aussi, un médiate hostile à la Guilde préfère garder le document dans les archives de l'AG.
Les vieux, qui trouvent que l'AG a trop perdu de choses dans le passé, rongent leur frein jusqu'à ce que l'objet en question soit oublié, ou le médiate parti et tentent alors de le récupérer. S'il est resté au palais de l'Immediator, les choses s'arrangent en général avec l'aide d'un médiate ami.
Le palais de Pergame IV recèle quelques points de Transit connus seulement d'une poignée de gens.
Si en revanche le document est conservé dans la forteresse de Tegem III, les choses se corsent. La Guilde s'est engagée à ne jamais y mettre de points de Transit. Les Megas doivent donc y jouer les Arsène Lupin, en sachant que le lieu est surtout fréquenté par des médiates qui sauront tout de suite s'ils ont été « investis » par des Megas en Transfert et crieront au scandale. Pour l'instant, sur trois équipes lancées dans de telles quêtes, une seule a réussi sa mission, en partie grâce à la chance.
Notons que les deux autres ont vu leur mission action présentée comme un succès du simple fait qu'elles n'avaient absolument pas été repérées lors de leurs tentatives successives et infructueuses.

11.6.6 Censure des Vieux

Les vieux de l'AG décident parfois de cacher ou de supprimer un objet classé dans les archives, pour des raisons connues d'eux seuls. Dans de rares cas, ils n'en informent même pas les archivistes et la chose en question continue d'apparaître dans les banques de données alors que des vieux en personne, ou des Megas ignorant ce qu'ils transportaient, sont allés jusqu'à son lieu de création, seul endroit où l'on pouvait aussi le détruire.

Note : ne pas oublier que les Archives contiennent – théoriquement – une copie de tous les rapports de missions effectués par les agents de la Guilde depuis des siècles. Or, je doute que tous ces rapports soient laissés « en libre accès » à n'importe-qui… La « Censure des Vieux » doit certainement s'appliquer dans beaucoup de cas : certaines informations « sensibles » concernant des hauts personnages de la Guilde et de l'A.G., emplacements et plans de bases ultra-secrètes de la FRAG, schémas de prototypes NT6 expérimentaux, coordonnées de « mondes interdits » voire

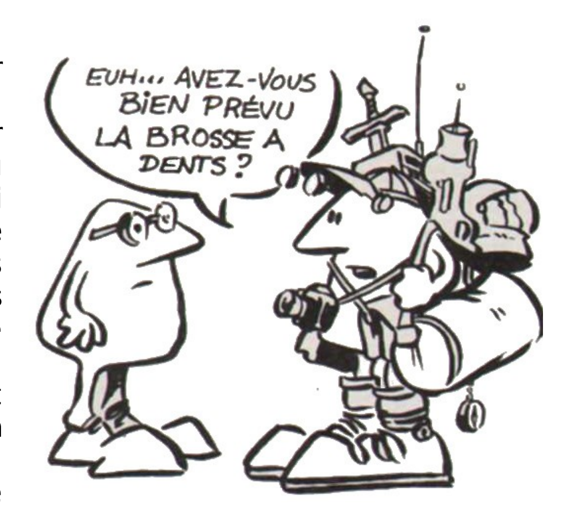
« d'univers où il vaut mieux ne pas mettre les pieds », etc. Bref, une foule d'informations confidentielles qui feraient le bonheur des traîtres, des espions et des futurs Megas renégats. Beaucoup de rapports doivent donc être « censurés » (autrement dit, certaines informations sont manquantes) et seuls les Vieux devraient avoir accès à tous les rapports de mission complets **(Note de Sir Lord FOXHOLE)**.

11.6.7 Duperie d'un Mega

Les Megas ne sont pas des anges et parfois, l'un d'eux s'arrange pour rendre une visite aux archives en compagnie d'un archiviste et y subtiliser un objet à l'insu de son guide. Une telle entreprise est rare, car elle suppose tout de même de bien connaître les archives, de n'être repéré ni par l'archiviste, ni par les robots de surveillance-incident et de désactiver ou brouiller les filtres de détection du sas de sortie.
A la décharge des deux derniers agents pris lors d'une telle tentative, il faut dire qu'ils essayaient de récupérer un livre de magie pour l'un, une arme prohibée prise sur un renégat pour l'autre, dans les deux cas afin de venir en aide à un Mega retiré en difficulté sur son monde de résidence.

11.7 Matériel de mission type

Fort soucieux de culture et notamment férus d'histoire, les Megas n'en doivent cependant pas pour autant négliger l'intendance. Il n'est pas question de perdre une guerre galactique pour un bouton de guêtre antigrav manquant !
La Guilde des Megas, son expérience millénaire aidant, a dégagé cinq types de missions auxquelles correspondent des matériels spécifiques.



Les possibilités de scénarios étant très vastes, c'est au MJ d'estimer le matériel de mission que le major va confier aux Megas, en s'aidant des indications suivantes.
Les missions diplomatiques commanditées par l'Assemblée Galactique sont souvent équipées avec du matériels sophistiqués, ou des armes puissantes mais qui ne font que contrebalancer l'ampleur des obstacles que les Megas rencontreront. Assistance robotique, fausses identités, parfois même possibilité sur place d'utiliser des engins militaires. En général, ce sont des missions de haut niveau pour Megas aguerris.
Lorsque c'est la Guilde des Megas qui les envoie, le mot d'ordre est le plus souvent « discrétion ». En dehors d'un paralysant, camouflé en objet local d'usage courant du lieu et d'inoffensifs accessoires (corde en matière synthétique, par exemple), une mission sur un monde « primitif » (NT 0 à 2) devra se faire avec les armes et objets du cru, ou à la limite, des imitations plus solides (rapière ayant les caractéristiques d'une épée longue). Enfin, des Megas de haut niveau se lancent parfois dans des quêtes personnelles. Dans ce cas, le matériel est limité par la richesse du commanditaire et les Megas qui l'accompagnent font alors usage de leur propre équipement, une ou deux armes légères et divers accessoires exotiques, le plus souvent récupérés au cours de missions.

Au cœur du Sanctuaire, les portes de plastacier du service M s'ouvrent dans un chuintement. D'un pas résolu, vous entrez, dépassant les reliques enchâssées dans les murs. D'un œil rapide, imitant en cela des générations de Megas, vous voyez le lance-rayons de Sheexun le Voyageur, ou la pipe de Shem Sasfiras. Le Major-Armurier ouvre les sacs, commentant le contenu...

Type 1 : Diplomatie, espionnage, recherche (NT3 ou inférieur).
Il s'agit le plus souvent de vérifier si une anomalie signalée par un contact ne serait pas le fait de malotrus contrevenant au code de non-ingérence. Les messagers étant eux-mêmes soumis à ce code, ils doivent faire preuve de la plus grande discrétion. Les vieux Megas appellent cela « l'autochtonabilité ».

Pour quatre personnes :
- vêtements d'époque et armures (de plaques, de cuir bouilli, cotte de mailles), boucliers, casques, bottes, capes,
- l'équivalent de 5000 ¢r en pièces d'or ou pierres précieuses par personne,
- deux armes modernes camouflées (paralysant, laser, pistolet),
- deux paquetages de survie,
- deux trousses de premiers soins (« *Médiset* » ou « *médibloc* » selon les scénarios)
- quatre protections et quatre armes blanches d'époque au choix,
- deux briquets « d'époque », contenant une charge de paralysant,
- quatre ceintures dont la boucle dissimule cinq pilules d'oxygène et un filtre respiratoire,
- deux bracelets contenant une micro-grenade,
- deux dagues semblables au couteau multi-usage,
- deux dagues dont le pommeau est un puissant projecteur de lumière (300 m),
- deux bagues électriques.

Type 2 : Diplomatie, espionnage, recherche (NT 5 ou supérieur).
Dans les univers de haute technologie, sur les planètes qui connaissent l'existence de l'Assemblée Galactique, où les appareils les plus sophistiqués sont, sinon utilisés, du moins connus, la seule contrainte reste de protéger son équipement, ou de le détruire plutôt que de se le faire voler.
Un tel scénario peut porter sur un traître Mega, une entité étrangère, sur une fuite (ou une quête) d'informations ou d'objets, des activités suspectes, d'une mission non exécutée...

Pour quatre personnes :
- quatre carte d'identité, de crédit et autres informations standard (groupe sanguin, etc.),
- des vêtements à la mode du lieu de mission, accessoirement au goût des personnages,
- un armement en fonction des lois locales. Une bonne partie des armes est toujours camouflée en objets courants. Néanmoins, une arme portée ostensiblement peut permettre, si elle est confisquée, d'utiliser les armes camouflées comme « bottes secrètes ».

Voici plus précisément le matériel emmené lors d'une mission d'espionnage dans une grande ville, sur une planète de l'AG :
- une trousse d'espionnage : micro, sondeur, brouilleur, caméra, trousse de crochetage, mécanique et électronique (bonus au gré du MJ),
- une paire de micro-jumelles,
- quatre communicateurs camouflés en collier, baladeur, boa de synthévison, etc.,
- un bouclier énergétique,
- une trousse de drogues diverses,
- une trousse de maquillage,
- trois micro-grenades,
- deux bagues laser, trois bagues électriques,
- trois multiprojecteurs, camouflés en « pistoassommeurs », dont le port est autorisé,
- une trousse informatique (Nanordi plus connectiques et programmes divers),
- un médibloc démonté dans une très grosse valise antigrav (article coûteux, donc rare, donc voyant),
- une bande de texlar super-adhésif (résist. 50),
- l'équivalent de 50 000 ¢r en monnaie locale ou galactique.

Type 3 : **Récupération en milieu hostile NT5 ou 6.**

En milieu hostile :
Vous étiez discret, oubliez cela ! Pour récupérer un personnage important tombé aux mains de pilleurs d'étoiles, pour dévoiler le mystère du tourbillon-soupir des marais d'Angström-la pentadimensionnelle... Souvent commanditées par des chercheurs du Sanctuaire, ces missions sont parfois des bonnes occasions de tester de nouveaux équipements. Effets spéciaux garantis, fiabilité douteuse...

Guerre galactique :
Les Mega interviennent dans le cadre d'un conflit ouvert. S'ils agissent ouvertement, ils peuvent disposer de moyens importants, notamment des véhicules (qui ne peuvent pas, en revanche, être transités). S'ils combattent secrètement dans les rangs d'une faction quelconque, ils doivent utiliser les moyens de celle-ci, limitant leurs possibilités spéciales aux actions réalisées « incognito ».

Pour chaque Megas :
- un harnais de combat,
- un bouclier à champ de force,
- un fusil à plasma,
- un communicateur, fréquence groupe et fréquence commandement,
- une boîte de pilules « vindicatif »,
- un multiprojecteur,
- un objet personnel pour réconforter le personnage lors de ses derniers instants,
- une trousse de soins (« *Médiset* »).
- lorsque la mission s'y prête, un robot-médibloc antigrav ou monté sur une navette peut suivre le groupe.

Type 4 : **Exploration en milieu inconnu.**
Hautes personnalités et Megas renégats ont en commun une attirance, même involontaire, pour les points de Transit oubliés et inutilisés depuis longtemps. On ne part pas à leur recherche sans une bonne dose d'appréhension : va-t-on être aux abords d'une nova, au cœur d'un trou noir, dans le vide infini d'une dimension inconnue, dans le cerveau fou d'un maître du monde ? Les plus imaginatifs croisent les doigts, les vétérans repassent mentalement la check-list du scaphandre.

Par personne :
- une combinaison spatiale rigide, capable de résister 10 minutes sur une planète de type Mercure,
- un analyseur de milieu,
- un vêtement moyennement ample de couleur neutre,
- un multiprojecteur ou une arme à feu dans un holster dissimulé,
- un communicateur,
- un paquetage et couteau de survie.

Pour le groupe :
- un médibloc démonté, réparti entre au moins quatre Megas (il pèse 60 kg),
- deux fusils à plasma,
- un nanordi,
- une caméra antigrav avec récepteur.

Type 5 : **Milieu sauvage hostile.**
Par personnes :
- un distorseur de lumière (voir plus loin),
- un matériel d'orientation : cartes, diagrammes, instruments, adaptés au lieu,
- un matériel de survie, également adapté aux conditions prévues: vêtements, nourriture, abri, couteau de survie,

- une trousse de soins (« *Médiset* »),
- une paire de jumelles
- un analyseur de milieu,
- un communicateur,
- deux grenades, offensive et défensive.

Pour le groupe :
- une caméra antigrav avec récepteur.

Type 6 : Reconnaissance-patrouille sur planète extérieure.
Probablement installés bien au chaud dans votre vaisseau, sous une couverture de paisibles commerçants à la recherche de marchés nouveaux.

Pour quatre personnes :
- quatre armes de poing à rayon (commutables paralysant/laser),
- huit vêtements de bonne coupe,
- un communicateur,
- un laser à une charge dissimulé dans un objet anodin,
- un micro avec récepteur,
- une mini grenade ,
- un brouilleur multihonde,
- une paire de lentilles de contact amplifiant la lumière (image en rouge et gris),
- deux capsules d'oxygène,
- une capsule de gaz toxique,
- un pisteur,
- un nanordi,
- Médiset
- une mini tente « bon voyage »
- un paquetage de survie
- l'équivalent de 200 000 ¢r en crédit magnétique,

11.8 L'ARGENT

Les valeurs monétaire sont très relative pour les Megas qui peuvent accéder à des gisement de matériaux rare à travers plusieurs univers !
Cependant il est bon d'avoir un peu de monnaie sur soit, au cas ou...

11.8.1 VALEUR DE LA MONNAIE DANS L'AG

L'unité monétaire de base est l'orgwill (Ω), représenté par une pièce d'or de 10 g, l'or étant juste un peu moins précieux que sur la Terre du XXIe siècle. Vous pouvez grosso modo considérer qu'un orgwill vaut 20 €. L'orgwill est divisé en 100 seguelds (Σ), que l'on nomme couramment crédits (¢r).
Selon le niveau de richesse ou de pauvreté d'un monde ou d'un système, le segueld (ou son équivalent local) y est la plus petite unité de monnaie, ou bien au contraire il y est lui-même divisé en 10 ou même 100 sous-unités.

11.8.2 SALAIRE MENSUEL DANS L'AG

Si vous voulez comparer plus facilement les salaires pour une journée avec les salaires mensuels que vous pouvez connaître, multipliez les premiers par 25. Par exemple, le barman standard qui reçoit 350 ¢r par jour, (c'est-à-dire autour de 70€), gagne donc 1.750 ¢r par « mois ».
Bien sûr, la durée du jour est très variable d'une planète à l'autre, ainsi que le degré de respect ou d'exploitation de ceux qui travaillent.

11.8.3 L'ARGENT FOURNI EN MISSION PAR LA GUILDE

La guilde confie à chaque Mega une somme monnayable en fonction du lieu où on l'envoie : carte de crédit, or, bijoux, objets de valeur, monnaie. Cette somme est calculée de façon à ce que chaque personnage puisse payer un véhicule standard (voiture, cheval, barge antigrav), sa nourriture durant un mois, un séjour d'une semaine dans un hôtel (ou équivalent) de standing, le tout arrondi à une valeur supérieure. Cela, bien sûr, dans le cas où la Guilde sait ce qui attend les Megas sur le lieu d'arrivée et si de telles choses y existent.

11.9 REVENUS DES MEGAS

Certains Megas sont toujours fauchés, tandis que d'autres vous convient régulièrement à des week-ends de pêche sur des lacs idylliques où ils possèdent une magnifique et vaste demeure. Comment font-ils ?

Revenus et épargne
Un Mega reçoit une moyenne de base de 500 ¢r (« séguelds ») par jour, en fait 350 lorsqu'il est en disponibilité et 600 lorsqu'il est en mission ou en entraînement.
Ce n'est pas énorme mais il ne faut pas oublier que les points de missions équivalent à des primes (100 ¢r pour 1 point d'experience). Enfin, étant nourris, logés et blanchis durant toutes les périodes de mission, les Megas peuvent jouer les écureuils et épargner leur solde, ou même, s'ils en ont envie, investir dans telle ou telle entreprise.
Un Mega peut donc très bien dilapider ses revenus en s'offrant régulièrement le nouveau glisseur dernière mode pour aller séduire les touristes de passage sur le bord de mer à Kal-Kas. Mais une fois lassé de ce petit jeu et surtout si le logement mis à sa disposition par la Guilde sur Norjane ne lui revient pas, l'agent un peu sensé mettra de côté quelques années pour s'offrir une maison à lui sur une planète sauvage et mal desservie, donc peu chère.

Home
Malgré l'esprit d'équipe des Megas, leur raison principale d'acquérir une demeure est d'oublier quelque temps la Guilde et ses arcanes.
Mais en général, ils veulent aussi disposer d'un grenier où entasser les petits fourbis qu'ils ramènent de leurs missions.
Comme vous le savez, rapporter des objets en fin de mission est théoriquement défendu. Cette interdiction officielle vise à freiner ou permettre de sanctionner les abus. En pratique, les détecteurs repèrent les choses ramenées par chaque agent, les répertorient et les signalent aux « brocanteurs », les employés du service M (Matériel).
Si l'un d'eux désire examiner un de ces artefacts, son détenteur peut difficilement refuser.
L'objet est alors généralement confisqué et va rejoindre les réserves du service M.
Sinon, le Mega peut alors garder ces « souvenirs ». Il s'agit assez souvent d'ailleurs de bricoles sans grande valeur. Mais un Mega à l'esprit commerçant sait toujours trouver l'endroit où un objet de faible valeur lui rapportera bien plus.
Ensuite se pose le problème du tétraèdre de Transit. Avoir une demeure peu chère quelque part sur la Frange suppose d'y créer soi-même un point de Transit, ou de payer un Mega de plus haut niveau que soi, si l'on ne veut pas être contraint à de longs et coûteux voyages par vaisseau spatial.
Mais un point de Transit dans la maison, c'est une porte ouverte à tout Mega indélicat qui aurait eu soit accès à votre tétraèdre témoin, soit l'occasion d'utiliser une fois au moins votre point de Transit. Ou même à un Mega dont le Transit « ripe » et qui se rematérialise involontairement chez vous.
Pour ces raisons, la plupart des Megas installent le tétraèdre dans un sous-sol extérieur à leur habitation et n'invitent chez eux que des amis sûrs et peu nombreux.

Récupération
Pour éviter les bourdes, il est bon de savoir ce qu'on peut récupérer ou pas. Cela dépend des objets eux-mêmes, ainsi que de la façon dont on les acquiert. Par contre et dans aucun cas, le fait d'acquérir ces objets ne doit gêner la mission, ni à cause d'un retard causé par la transaction, ni par

l'encombrement, ni par les ennuis ou contrôle qu'ils pourraient susciter et encore moins par la dépense des crédits de la mission.
Et enfin, il est interdit de revendre sur une planète des objets de technologie supérieure à ce que cette planète produit ou peut se procurer par le commerce légal.
Toute infraction découverte par la Guilde est sanctionnée, pour le moins, par la confiscation des objets voire leur destruction. Dans tous les cas, l'argent (ou d'autres biens) éventuellement gagnés par un Mega indélicat dans une transaction illégale est également saisi.

Occases
Les Megas en mission peuvent acheter des choses à titre personnel, en les payant selon des moyens standards. Monnaie galactique sur les mondes de l'AG, objets de valeur sur les planètes non-AG, ou isolées. Ces « objets de valeur » sont le plus souvent des pierres précieuses. Car il est interdit de fournir des objets de valeur qui n'existent pas déjà dans le monde concerné. Il est par exemple impossible de payer avec quoique ce soit de métallique sur une planète où on n'a pas encore découvert l'extraction des métaux.

Cadeaux
Des autochtones offrent parfois spontanément un cadeau à un Mega. Vous pouvez accepter tant qu'il ne s'agit pas d'un objet unique, rare ou symbolique, qu'on pourrait qualifier « d'élément du patrimoine historique ou culturel de la planète ».

Équipement
Un Mega peut effectuer des achats en utilisant les crédits de la mission s'il peut prouver qu'ils concernent directement son métier ou sa spécialisation Mega et sont indispensables pour la réussite de la mission, ou seraient introuvables ailleurs. Ceci concerne aussi les objets magiques achetés ou obtenus par des voies légales, pour les magiciens.

Héritage
Lorsqu'un Mega meurt en mission, sans héritier, ses biens sont conservés dans les archives de la Guilde. Les objets utiles sont remis au service M. Les objets magiques douteux sont confiés à des magiciens, pour examen sur des planètes où l'on pratique la magie. Entre deux missions, un Mega peut indiquer à son major qu'il désire, en cas d'accident mortel, léguer tel ou tel objet à tel autre membre de son équipe. Si le cas se produit, un conseil de majors et de vieux décide si oui ou non ce legs peut être effectué.

Toléré ou pas ?
Les objets artistiques ou de valeur sont tolérés tant que, comme on l'a dit, ils restent assez communs et ne sont pas des pièces rares ou uniques. Un Mega ramenant une épée connue sur sa planète d'origine pour avoir été celle d'un héros lors d'une bataille célèbre risque fort de la voir confisquée et ramenée sur place par un autre agent. A moins qu'il s'agisse d'un cadeau fait sciemment, en sachant que le Mega allait l'emmener au loin. Il arrive qu'un agent attende des semaines voire des mois avant de savoir si oui ou non il peut garder un objet.

CHAPITRE 12 - LISTE DU MATÉRIEL

Pour commencer, voici la liste du matériel qui sera détaillé par la suite.

12.1 Moyens de transport	**12.6 Les gadgets**
Bike	*Artefacts des anciennes races*
Deltaplane	*Aveugleur à poudre*
Jet-pack anti-gravité autopropulsé	*Bague électrique*
Omnijeep	*Distorseur de lumière*
Parachute à moteur	*Film Pyrogène*
Planche antigrav	*Holo-maillot de bain*
Senseurs antigrav	*Laser Aiguille*
12.2 Matériel de détection	*Leurre polysensoriel*
Analyseur de milieu (NT5)	*Montre mental (NT6)*
Ballon-sonde	*Oublieur*
Bio-traqueur	*Sulule et Opto-symbolique*
Caméra vidéoholo à cristal (NT6)	*TASP*
Caméras antigrav + télécommande	**12.7 Les sources d'énergie**
Communicateur (NT5)	**12.7.1 Les chargeurs**
Interface mentale holographique (NT6)	*Adaptateurs de chargeur*
Jumelles startron	*Chargeur standard*
Lentilles à amplification de lumière	*Chargeur standard lourd*
Lunettes SVM	*Chargeur lourd militaire*
Microjumelles	*Chargeur haute capacité*
Multidétecteur (NT5-6)	*Fleur solaire*
Nanordi (NT5)	*Microchargeur*
Ordinateurs en pot	**12.8 Les Armes**
Pisteur (réservé aux Megas, NT5)	**12.8.1 Armes blanches**
Radiordi	**12.8.2 Armes à feu**
Snoods	*Fusil d'assaut*
Tradmod 3 (proto, NT6)	*Fusil à pompe*
12.3 Matériel de protection	*Fusil de tireur d'élite*
Aqua-combi	*Fusil de chasse*
Bouclier à énergie (NT6)	*Fusil ancien à poudre*
Boucliers Wog à champ de surface	*Mitrailleuse*
Champ de force	*Pistolet à poudre*
Ecran total	*Pistolet automatique*
Filtres respiratoires	*Pistolet-mitrailleur*
Harnais de combat type AG	*Revolver*
Harnais de combat B3	**12.8.3 Armes à énergie**
Pilules d'oxygène	*Fusil à plasma*
Scaphandre H	*Laser léger*
12.4 Matériel de soin	*Laser « long »*
Détraumatisateur	*Laser lourd*

12.1 Moyens de transport

Attendu que le Mega ne peut emmener en mission que ce qu'il transporte sur son dos, les ingénieurs norjans ont tout de même optimisé le matériel disponible. Voici quelques moyens de transport qu'il est possible d'emporter à dos d'homme.

Bike

Le modèle Mega de vélo tout terrain pliable pèse 2 kg. Les roues, semblables à de simples chambres à air, se transportent pliées. Elles sont gonflées par une cartouche qui pèse 200 g et suffit juste au gonflage d'une paire de roues. Mais pour avancer, il faut toujours pédaler.

Deltaplane

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac. Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.

Jet-pack anti-gravité autopropulsé (Modèle compact spécial Mega)

Contrairement au modèle classique NT5, qu'on retrouve couramment dans l'AG, celui de la Guilde est bien plus léger et peut se dissimuler facilement sous des vêtements standards.
Pour un poids de 5kg Cette ceinture anti-gravité possède deux branches télescopiques qui se déploient de part et d'autre de la ceinture. Elles se terminent par de mini propulseurs qui permettent de se déplacer jusqu'à un maximum de 50km/h.
Pour une charge d'environ 80kg, l'effet anti-gravité permet de s'élever jusqu'à 30 mètres pendant une durée de 15 minutes. L'utilisation de la propulsion fais tomber l'autonomie à 10 minutes. Il est possible d'ajouter un chargeur standard lourd pour rallonger l'autonomie de cinq minutes pour anti-gravité et la propulsion ou dix minutes pour l'anti-gravité seule.
Avec la charge maximum (150 kg), tous les chiffres précédents sont à diviser par trois.
L'autonomie, la hauteur et la vitesse maximum dépendent de la gravité du lieu et de la météo : avec un vent de face et sur une planète à forte gravité, les performances sont fortement dégradées.

Commentaire du service « M » : Très pratique pour franchir des obstacles occasionnels, cet appareil n'est cependant pas étudié pour être un véritable moyen de transport . .

Omnijeep

Cette microjeep tout-terrain peut transporter deux personnes ou quatre en réduisant au quart ses performances. Elle a une autonomie de 100 km à vitesse moyenne de 50 km/h (vitesse max. de 100 km/h), avec 10 chargeurs (du même modèle que ceux des lasers lourds et autres fusils à plasma). Il faut 4 ou 5 personnes pour en transporter les pièces, ce qui oblige parfois le groupe à faire deux voyages.

Parachute à moteur

Le plus simple des systèmes volants. Il faut un minimum de vent pour gonfler le parachute, puis on court assez vite et enfin le moteur prend le relais en propulsant l'homme volant à environ 30 km/h (vitesse relative au vent). Le moteur NT5 pèse 8 kg et fonctionne à l'hydrogène liquide. Une bonbonne de 5 kg permet de tenir en l'air 20 mn au ras du sol, 15 mn si l'on monte à 50 m, 10 mn 100 m, 5 mn à 150 m.

Planche antigrav

Ce skateboard antigrav ne dépasse pas 50cm d'altitude au-dessus du sol. Il s'utilise comme une planche à roulettes mais n'ayant aucun perte d'énergie par friction, il permet de foncer jusqu'à 30 km/h et de glisser sur plus de 150 à 200 m. Il supporte jusqu'à 200 kg. Son autonomie est de 20 mn par chargeur.

Senseurs antigrav

Cette application de l'anti-gravité permet d'en modeler l'effet. Dix boitiers de la taille d'une boite d'allumettes, fixés sur l'objet, réduisent chacun son poids de 1/10e. Avec les dix, l'objet ou la personne ne pèse plus rien. Valable pour des masses jusqu'a 4 tonnes.

12.2 Matériel de détection

Analyseur de milieu (NT5)

Cette unité analytique, bourrée d'électronique, de la taille d'une vidéocassette VHS permet d'obtenir une foule d'informations sur les fluides (atmosphères, gaz et liquides). En prime de la formule in-extenso, l'analyseur de milieu donne des commentaires de son cru comme : « Beurk ! », « J'y tremperais pas mes conducteurs ! », « Miam ! », « si tu es un Xlutien, je ne dis pas ! » ou encore : « Si j'étais toi... »
Il existe toutes sortes de périphériques (sondes directionnelles, cupules, tiges plongeantes...) qui permettent une utilisation plus pratique et plus fine de cet appareil (2 à 10 Orgwill supplémentaires par périphérique).
Prix moyen : 20 Ω

Notes de la guilde : vous devez savoir que sa sensibilité a un revers : sa fragilité. Il ne craint pas les chocs mais les surcharges. S'il détecte un acide absolu, retirez-le immédiatement du liquide testé. De même pour certains gaz corrosifs ou fortement ionisés. Dans ces cas, l'appareil émet un signal d'alarme. Après une surcharge, il peut donner des informations erronées. Il est bon de le réinitialiser, de préférence en le connectant à un autre analyseur.

Ballon-sonde

Pour 6 kg avec sa bonbonne et son équipement standard, ce ballon est un bon moyen d'obtenir des informations vues du ciel. L'équipement se compose d'un bloc capteur-émetteur fixé sur le ballon et d'un récepteur que garde le Mega. Le capteur comprend :

- Une caméra couleur orientable. Permet en zoomant d'identifier un individu au sol depuis 1 000 m d'altitude.
- Un analyseur d'atmosphère.
- Un détecteur d'ondes radio.

Le bio-traqueur (NT6)

Le bio-traqueur est une créature vivante, conçue et créée artificiellement en laboratoire par des généticiens et des bio-informaticiens de l'A.G. Il s'agit davantage d'une « machine organique » que d'un véritable animal. Un bio-traqueur n'a besoin ni de manger, ni de respirer ; il peut se recharger (tout seul en cas de besoin) comme un petit robot NT6. Dotée d'un système de vision thermique, il est capable de « voir » aussi bien le jour que dans une obscurité totale.
Cette créature a été dotée d'une intelligence rudimentaire et surtout d'une capacité surprenante à

pourchasser des êtres vivants. Dans la pratique, elle est utilisée par les services de police des mondes NT6 pour suivre la piste d'un fugitif afin de le localiser. Pour qu'il puisse identifier sa cible, il est nécessaire de faire « flairer » un indice génétique par le bio-traqueur (cheveux, poils, ongle, goutte de sang, morceau d'épiderme...). Son « sens de l'odorat » est extrêmement développé, comme celui d'un chien et il peut l'utiliser pour suivre une odeur précise parmi une multitude d'autres odeurs.
Généralement, cette créature agit de manière totalement indépendante mais reste toujours en contact avec une unité réceptrice. Ses employeurs savent donc, en permanence, où se trouve le bio-traqueur (ce qui permet sa récupération en cas de problème).
En dépit de toutes leurs qualités, les bio-traqueurs sont loin d'être infaillibles. D'abord, ils sont relativement lents, ensuite ils peuvent être aisément désorientés. Ils ne peuvent suivre facilement une piste que si elle est « fraîche » : au-delà de quelques heures et en fonction des circonstances, les chances de perdre la trace de la « cible » sont grandes. Par exemple, si vous avez traversé un lieu de passage important (genre galerie commerçante ou hall de gare), régulièrement nettoyé de surcroît, un bio-traqueur y perdra certainement votre piste... A moins qu'il ne vous suive de très prés.

Et, en plein air, il faut toujours se rappeler que l'eau a tendance à laver une piste. Par exemple, s'il pleut ou si la « cible » se déplace à pieds dans un petit cours d'eau...
Néanmoins, il faut garder à l'esprit que leurs utilisateurs ne considèrent pas les bio-traqueurs comme la panacée universelle. Ce n'est que l'un des nombreux moyens disponibles pour traquer un fugitif (il s'ajoute aux caméras de surveillance fixes, aux drones volants et autres robots en tous genres).
Normalement, sur un monde NT6 « hautement sécurisé », il est impossible d'échapper longtemps aux forces de l'ordre si elles se lancent à votre recherche... Ce qui est l'un des facteurs expliquant un taux de criminalité relativement bas.

Description physique :
Globalement, la « chose » ressemble vaguement à un hybride de serpent et de limace, recouvert d'une peau épaisse de couleur grisâtre. A certains endroits, cette enveloppe est percée d'orifices, qui permettent certains « échanges » entre la créature et son environnement. Ces ouvertures ne lui servent pas à respirer (elle n'a pas de genre de besoin) mais sont essentiellement utilisés pour se guider (cf. ses « sens » très développés).Un bio-traqueur est capable de modifier considérablement son aspect, très rapidement, pouvant s'allonger, se contorsionner ou même se rouler en boule.
Certains modèles ont été dotés de la capacité de changer de couleur (comme les caméléons), ce qui leur donne de meilleures chances de passer inaperçus. Cette faculté s'exécute automatiquement et est simplement liée à des éléments chimiques intégrés dans la peau ; le bio-traqueur n'a donc aucun contrôle sur elle.

Déplacement :
Globalement, un bio-traqueur se déplace comme un serpent, c'est-à-dire par reptation. Il utilise l'ensemble de son corps pour se mouvoir. Sa vitesse maximum est donc assez lente (environ 6 km/heure). Néanmoins, vu sa taille réduite et ses capacités à se faufiler un peu partout, il pourrait rattraper un homme à pieds obligé de se déplacer en terrain difficile (une forêt inextricable, la nuit, par exemple).
Le bio-traqueur peut très bien se débrouiller sur toutes sortes de terrain (désert, plaine, bois, etc.) mais il est certain que sa vitesse représente sa principale faiblesse : il ne rattrapera sa « cible » que si elle reste immobile assez longtemps pour être rejointe.

Attaques et moyens de défense :
Normalement, un bio-traqueur n'est pas conçu pour agresser un être vivant. Quand il a découvert sa « cible », il se contente de s'en approcher le plus discrètement possible et de lui projeter dessus un composé chimique spécial. Dans tous les cas, le bio-traqueur prévient aussitôt son unité réceptrice.
Le composé chimique rend la « cible » détectable par l'unité réceptrice si elle se trouve à moins d'un kilomètre de distance.
Pour leur propre protection, certains modèles de bio-traqueurs ont été équipés d'un système leur permettant de secréter un liquide toxique nocif pour l'odorat (un peu comme les mouffettes !) ou

bien un gaz anesthésiant.

La tactique de la meute :
En dépit de toutes ses qualités, un seul bio-traqueur est rarement suffisant pour retrouver un criminel qui se cache dans une mégapole comptant plusieurs millions d'individus. Du moins, il peut y parvenir mais cela risque de lui prendre beaucoup trop de temps. Les services de police peuvent donc utiliser toute une « meute » de plusieurs dizaines voire plusieurs centaines de bio-traqueurs pour retrouver rapidement un seul homme.

Différents modèles de bio-traqueurs :

Les Renifleurs. Ces modèles ont été modifiés au niveau des systèmes de détection et de la recherche. Ces bio-traqueurs sont totalement incapables de suivre la piste de qui que ce soit. En revanche, ils peuvent « flairer » différentes matières (généralement illégales) telles que des explosifs, des toxiques ou des produits stupéfiants. Le micro-ordinateur qui sert de cerveau au Renifleur peut travailler sur la base d'un catalogue comprenant plusieurs milliers (voire des dizaines de milliers) de molécules différentes.
Les services des douanes de l'A.G les utilisent lors de l'examen des cales de vaisseaux spatiaux suspects. Les gros cargos sont souvent si vastes que leur fouille nécessiterait la mobilisation de nombreux douaniers pendant des jours.
Les Renifleurs ont prouvé, à maintes reprises, qu'il pouvait faire le même travail, souvent mieux et en beaucoup moins de temps. Dès qu'ils repèrent les traces d'une matière suspecte, ils envoient aussitôt un rapport à leur unité réceptrice.
Malheureusement, cela ne veut pas dire que la fouille soit forcément parfaite. Tout simplement parce qu'ils ne peuvent repérer que les matières pour lesquelles ils sont programmés. Par exemple, un Renifleur ne reconnaîtra pas certaines nouvelles drogues... Si elles sont encore inconnues des forces de l'ordre! En revanche, un vrais douanier, tombant sur des paquets de substance inconnue pourrait être tenté de demander des analyses en laboratoire...

Les Assassins. Conçus, à l'origine, pour les forces de l'ordre, les bio-traqueurs ont simultanément fait l'objet de développements destinés à une utilisation militaire. Par exemple, sur les mondes où l'A.G est obligée de faire intervenir des « forces d'interposition » (des « Casques bleus galactiques » en quelque sorte), les bio-traqueurs peuvent être utilisés pour retrouver des terroristes ou des criminels de guerre.
Le but est souvent de tenter d'arrêter des individus trop dangereux... Mais, dans certaines circonstances, quelques officiers considèrent préférable que la « cible » disparaisse définitivement.
On fait intervenir alors des bio-traqueurs assassins, équipés d'un poison mortel. C'est une méthode pragmatique mais déshonorante et qui, d'ailleurs, est ordinairement interdite par les hauts responsables de l'A.G. Quelques scandales ont ainsi éclaté, mettant en cause des officiers de la Garde Galactique ayant utilisé des bio-traqueurs assassins. Ces affaires sont gênantes pour l'A.G car elles jettent le discrédit sur ses interventions militaires sensées « ramener la paix et la justice »...
Par ailleurs, les plus puissantes organisations criminelles sont parvenues à se procurer de tels bio-traqueurs (ou à les fabriquer elles-mêmes) et les utilisent parfois pour se débarrasser d'individus gênants.

Les Espions. Les bio-traqueurs espions ont été spécifiquement modifiés pour devenir un matériel destiné aux services de renseignement. Equipés de caméras, de micros, de divers systèmes d'enregistrement, ils peuvent ainsi discrètement suivre un individu précis et récolter une foule d'informations sur tous ses faits et gestes. La police les utilise régulièrement pour parvenir à recueillir assez de preuves sur la culpabilité de criminels de grande envergure (trafiquants, escrocs, contrebandiers, etc).
Divers services de renseignement, au sein de l'A.G, se sont rapidement rendus compte que des bio-traqueurs de ce genre étaient également utilisés par des agents secrets originaires de mondes « extérieurs ».
Des laboratoires travailleraient secrètement sur des systèmes destinés à contrer ces espions

artificiels. Entre autres, on parle de la conception d'un bio-chasseur, une créature artificielle dérivée, spécifiquement étudiée pour repérer et détruire les bio-traqueurs. Seuls les hauts responsables de l'A.G (et les Vieux de la Guilde) sont au courant de l'avancée de ces travaux.

Usage des bio-traqueurs par les Megas.

Les bio-traqueurs sont des gadgets extrêmement utiles mais relativement onéreux. De plus, leur usage nécessite de posséder l'unité réceptrice qui leur correspond (ce qui permet de les suivre en permanence, de recevoir leurs rapports, etc.). Par le biais de l'A.G, la Guilde en a acquis plusieurs exemplaires mais leur utilisation est sévèrement contrôlée et strictement destinées à certaines missions.

Il faut se rappeler que, sur les mondes de l'A.G, les bio-traqueurs sont réservés aux forces de l'ordre.

Être retrouvé en possession de ce genre de gadget est considéré comme un crime, souvent puni d'une lourde amende accompagnée de la confiscation du matériel. En accord avec les autorités de l'A.G, la Guilde – sur les mondes NT6 – n'utilise des bio-traqueurs qu'après avoir reçu toutes les autorisations officielles.

Quant à l'utilisation de bio-traqueurs sur des mondes au NT plus bas (NT5 ou inférieur), l'A.G a tendance à « fermer des yeux » : en gros, que la Guilde se débrouille toute seule avec les autorités locales !

La principale utilité du bio-traqueur est de parvenir à suivre la piste d'un individu que l'on veut retrouver le plus rapidement possible. Les équipes qui se verront attribuer ce type de matériel seront donc souvent envoyées dans des missions urgentes de sauvetage (exemple : récupération d'un Mega disparu ou présumé en danger) ou des missions d'arrestation (exemple : un Mega identifié comme renégat et considéré comme dangereux). En fonction des circonstances, la méthode donne des résultats plus ou moins bons.

Et si la Guilde peut occasionnellement utiliser des Renifleurs ou des Espions, elle n'utilisera jamais des Assassins !

La note du Major Foxhole :

Ces petites merveilles sont de précieux auxiliaires pour les forces de l'ordre dans l'A.G et il est préférable qu'un Mega se souvienne de leur existence avant de commettre des bêtises sur un monde NT6.

Si jamais vous apprenez que des bio-traqueurs sont à votre poursuite, le plus important que vous évitiez de rester trop longtemps au même endroit. Si vous restez pendant plusieurs heures dans votre chambre d'hôtel (par exemple), vous aurez toutes les chances d'être rejoint par un bio-traqueur.

Donc, votre principal espoir pour vous en sortir est de rester en mouvement et d'essayer de partir le plus loin possible. Le tout est de ne pas courir n'importe comment, tel un poulet effrayé...

Gardez votre sang-froid et, par pitié, évitez de retourner à un point de transit. Certes, vous quitteriez sans doute cette planète mais les bio-traqueurs lancés à vos trousses risqueraient de découvrir l'installation où se trouve le tétraèdre. Bref, si la présence du point de transit était secrète, c'est particulièrement embarrassant pour nous... Encore plus si des collaborateurs de la Guilde sont toujours sur place !

N'oubliez jamais qu'emprunter un véhicule (roulant ou volant) désoriente généralement les bio-traqueurs : temporairement, ils perdent votre trace. Cela peut éventuellement suffire à les semer, si vous allez suffisamment loin...

La solution la plus radicale est de quitter la planète en utilisant un moyen plus conventionnel...

Entendez par-là : avec un vaisseau spatial. Ah oui, bien sûr, si votre signalement a été diffusé à toutes les forces de l'ordre, les astroports seront surveillés ! Et vu les systèmes de sécurité en place dans les lieux de ce genre, vous aurez donc toutes les chances de vous faire arrêter avant même de pouvoir embarquer...

Il ne vous restera donc plus comme solution que de trouver un astroport peu ou pas surveillé (éventualité peu probable) ou, du moins, parvenir à embarquer sur un vaisseau spatial sans se faire remarquer. C'est difficile mais pas impossible... Il faut toujours se souvenir que – tôt ou tard – les bio-traqueurs retrouvent toujours la piste de leurs « cibles ». Heureusement, ils ne peuvent la suivre

à travers l'espace !
Enfin, dans le pire des cas, si l'arrestation est inévitable, n'oubliez pas que vous pouvez vous transférer dans un individu non recherché. Le problème est de savoir ce qui arrivera à votre corps inconscient... Le cas déborde du cadre de notre sujet.
Quel est le meilleur moyen pour éviter d'être poursuivi par des bio-traqueurs ? Hum... Hé bien, vous pouvez essayer de ne pas « semer » derrière vous des indices génétiques (poils, cheveux, etc.). Mais c'est pratiquement impossible, bien entendu ! Alors... Le mieux est d'éviter les problèmes quand vous êtes sur un monde NT6.

(Extrait d'un cours donné aux jeunes agents en formation).

Caméra vidéoholo à cristal (NT6)

Cette mini-caméra se porte devant l'œil ou sur le côté de la tête : Un casque style baladeur appuyé sur les oreilles la maintient en place. La commande est vocale et programmable (usuellement « moteur ! » et « coupez ! ») : Images, sons, odeurs et, dans les modèles les plus perfectionnés, émotions sous forme de « coefficients d'émotion » imprimés en sous-titres, sont emmagasinés dans des cristaux d'une capacité d'une heure chacun.
Prix moyen : 30 Ω

Les caméras antigrav + télécommande

Les modules de base d'une caméra antigrav sont : un capteur optique, un générateur antigravité, un propulseur à air comprimé et sa recharge, un émetteur-récepteur et sa télécommande et un chargeur standard lourd. L'image est médiocre, en deux dimensions et le son mono. On peut avoir une meilleure image en branchant la télécommande sur un nanordi, des jumelles startron ou tout autre écran. Pour être opérationnelle, la caméra doit être pilotée grâce au boîtier de télécommande qui comprend les manettes de direction, le réglage du zoom et un petit écran de contrôle. De la taille d'une grosse boîte d'allumettes, ce boîtier peut se fixer au poignet.
Propulsée en apesanteur par des petits jets d'air, la caméra est très discrète, même si sa taille avoisine celle d'une petite assiette.
Afin qu'on ne l'identifie pas immédiatement, les ingénieurs lui ont donné de multiples aspects.
D'une part, les divers modules peuvent être branchés différemment (pour former un bloc, un disque, un bâton, un X), d'autre part, il est facile d'habiller ces formes variées avec des camouflages vendus en kits.
La même caméra, avec un peu de manipulations appropriées, peut ainsi passer pour une branche d'arbre, un ballon d'enfant, un jouet, un minidroïd mais aussi un plat à poisson, une mallette, un gros caillou ou même une caméra antigrav !
Autonomie : 15 mn de vol et d'images ou 10 mn d'images supplémentaires par minute de vol en moins.
Une telle caméra coûte entre 25000¢r et 60000¢r.

Communicateur (NT5)

Il se présente comme une rondelle de plastique couleur chair qui se colle sur la clavicule : Une fois activé, toute parole du porteur est émise : Toute réception est transmise par conduction osseuse, donc sans aucun bruit. C'est un lointain descendant du talkie-walkie mais il est si minuscule qu'il peut être avalé, si puissant qu'il permet de se parler à plusieurs dizaines de kilomètres de distance et si perfectionné que ses commandes, toutes vocales, incluent un dispositif d'autodestruction et un système de codage/brouillage.
Prix moyen : 80¢r

Commentaires du service « M » : *Il existe aussi un modèle expérimental développé par les Norjans de la guilde, il se présente sous la forme d'une sorte de bandeau et permet en théorie de communiquer mentalement avec une autre personne, porteuse d'un même dispositif ; les premiers prototypes ressemblaient à des espèces de couronnes plutôt encombrantes et donnait un fort mal de tête lors de leur utilisation. Souhaitons que le nouveau modèle soit plus plaisant à utiliser...*

Interface mentale holographique NT6

Souvent sous forme de bandeau, de casquette, de diadème, de collier, de piercing ou encore de boucles d'oreille, ce bijou technologique permet d'avoir une interface holographique qui n'apparaît qu'aux yeux de son porteur grâce aux progrès de l'interfaçage des ondes cérébrales.
Ce système permet d'utiliser n'importe lequel des outils technologiques NT6 standard de l'AG Il faut une petite période d'apprentissage à fin de synchroniser l'interface avec les ondes cérébrales du porteur.

Note du service « M » : Il est possible de commander mentalement l'interface mais le plus simple reste d'interagir en utilisant ses mains (ou équivalent), même si ce numéro de mime peut susciter le rire chez le spectateur non-averti ou à l'amener à se questionner sur la santé mentale de l'utilisateur.

Les jumelles startron

Outils de base des astropilotes ou des rangers, de la taille de nos jumelles de marine, elles donnent :
- une image grossie jusqu'à 50 fois.
- en rouge, jaune et bleu, les zones de température des corps observés (de jour comme de nuit).
- la distance du sujet observé.

Elle peuvent aussi se connecter sur un nanordi ou une caméra pour servir d'écran de visualisation.
Prix moyen : 6.000¢r

Les lentilles à amplification de lumière

Les Megas ont surnommé ces lentilles des « yeux roses ». Développées par les ingénieurs du service M, elles ont été jusqu'à présent une exclusivité des Megas. Semblables à de banals verres de contact, elles amplifient la moindre émission de lumière, même dans l'infrarouge, donnant à leur porteur une image en gris et rose. Les ingénieurs norjans ont à ce sujet résolu deux problèmes sur lesquels butent leurs homologues des services de recherche de l'AG.
D'une part, les lentilles expérimentées par l'AG ne peuvent servir que dans le noir, le porteur étant ébloui dès qu'une lumière forte l'atteint. Celles des Megas sont capables de modifier instantanément leur niveau d'amplification, évitant l'aveuglement par une clarté trop soudaine.
D'autre part, le modèle de l'AG produisant une image devant les pupilles du porteur, ses yeux sont trahis dans le noir complet par deux petites étincelles roses.
La version Mega est à filtrage polarisé et totalement invisible. Elle ne se met à fonctionner qu'au contact des yeux et son autonomie est de 4 h. Ses créateurs travaillent à la rendre rechargeable par la lumière ambiante mais leur nouveau modèle n'est pas au point.

Lunettes SVM

Les lunettes Super Vision Multiple sont directement issues des antédiluviens amplificateurs de lumière. On ne les confie que rarement aux Mega, qui d'ailleurs, cassent tout. Leurs possibilités :
- AL : vision nocturne comme en plein jour.
- IR : vision des chaleurs selon un dégradé coloré.
- UVR : vision des rayon UV et Radio. Une source radio luit ainsi comme une lampe ou un phare.
- RX : image perçue équivalente a une radiographie (médicale). La zone analysée est très petite (celle située entre l'émetteur de rayons X et l'observateur). Rappelons le danger d'une exposition prolongée aux rayons...
- TR : traduction simultanée d'un texte lu. Douze langues programmables.
- CD : affiche la distance de l'objet focalisé.
- CT : calculateur de trajectoire. +2 en tir ainsi qu'en conduite/pilotage si équipé d'interface informatique assisté.

Agrandissement jusqu'à cinquante fois. Le choix des fonctions (au maximum trois à la fois, si elles ne sont pas incompatibles) se fait par clignement de paupières (entraînement d'une semaine nécessaire sous peine de surprises!), par ondes mentales ou par TASP pour de très très rares modèles.
Elles ont l'apparence de petites lunettes de piscine ou de lunettes de soleil.

Commentaire du service « M » : Attention, un droïd A5 coûte moins cher partout ! Gare aux convoitises.

Les microjumelles

Les microjumelles sont un peu comme des demi-lunettes mais elles grossissent de 10 fois et un dispositif intégré à la monture règle la netteté de l'image automatiquement. Il est donc possible d'un mouvement de tête de passer de l'observation d'une tête d'insecte grossie à celle d'un document en taille normale puis à celle, rapprochée, d'un individu arrivant à plus d'un kilomètre.
Prix moyen : 2 000¢r

Multidétecteur (NT5-6)

Cet appareil de la taille d'un paquet de cigarettes est en fait un détecteur modulaire destiné à recevoir des cartes de détection format carte de crédit (maximum 7 prises). Il indique soit une valeur, soit une direction et une distance (précis jusqu'à 2 km, aléatoire au-delà) : Tout ou presque peut être détecté (vie, chaleur, énergie, pression atmosphérique, température, ondes radio, activité tellurique, pisteur, etc.) Point important : une carte ne peut détecter qu'une seule chose et son prix est fonction de ce qu'elle détecte.

Exemples :

- Prix de base : 5 Ω
- Carte de détection de température (NT4) : 2 ¢r
- Carte de détection de vie (NT6) : 13 Ω
- Carte de détection de pisteur (NT5) : réservé aux Megas
- Carte de détection d'électricité (NT4) : 30 ¢r
- Carte de détection de radiation (NT4) : 60 ¢r

Un nanordi est nécessaire pour trier et étudier les informations reçues, par exemple pour choisir une fréquence sur la FM parisienne :
De même que pour l'analyseur de milieu, il existe des périphériques nombreux, comme des sondes directionnelles pour augmenter la sensibilité et la portée du multidétecteur : Cet engin performant est fragile.

Nanordi (NT5)

L'ordinateur portable standard au sein de l'A.G. De la taille d'une grosse machine à calculer, il sert d'interface entre les bornes d'ordinateur des planètes NT5 et 6 et les utilisateurs. Il emmagasine les informations et données provenant d'unités comme le médiset ou l'analyseur de milieu. Il entend et parle si on le désire ou s'exprime sur un écran ou par projection sur un support quelconque jusqu'à 3m : Il peut aussi prendre un très grand nombre de photos très hautes définition ou enregistrer des heures de vidéo haute définition ; Ses mémoires tiennent lieu de rapport de mission pour les Megas.
Prix moyen : 10 Ω

Commentaires du service « M » : *Le modèle que propose la guilde en standard est relativement volumineux et plutôt lent* mais *il est très fiable et fonctionne dans beaucoup d'univers parallèles. Les modèles courant dans l'AG ressemble d'avantage à des bracelets avec projection holographique et commandes mentales.*

Ordinateurs en pot

Technologie NT5, l'ordinateur en pot se vent au litre !
Il s'agit d'une sorte de peinture composée de matière photosensible, de nano-éléments et de puces contenant des programmes informatiques.
Une fois étalée sur un support exposé au soleil (ou à certains autres rayonnements selon le type de peinture) à l'aide d'un pinceau par exemple, la surface granuleuse créées des interconnexions qui forment un système informatique dont la puissance dépend de la quantité de peinture répandue

mais aussi de la surface recouverte et bien sûr de l'ensoleillement.
Ces ordinateurs possèdent une programmation de base (« système d'exploitation ») et peuvent être interfacés selon les protocole AG (ou autre) à l'aide d'ondes radio, infrarouge, lumière visible et même (pour certain modèles de la guilde) grâce aux ondes mentales ; Mais il faut mettre la tête en contact avec la surface ce qui peut paraître surprenant aux yeux d'un témoin non averti !
Il est également possible d'établir une connexion par l'intermédiaire d'un autre ordinateur (d'un modèle plus conventionnel).
Certaines rumeurs parlent de peinture informatique ayant assimilé leur support et donc augmente leur puissance au point de s'être répandue sur des falaises, des astéroïdes, des cités voire des planètes ou plus surprenant sur l'ensemble de statues parlantes qui constituent la collections privée de la famille Cegouvay de Garanxice.

Commentaires du service « M » : A partir d'un ordinateur de 5 litres, il est possible d'obtenir une IA de faible puissance.

Pisteur (réservé aux Megas, NT5)

Le pisteur est une sphère d'une vingtaine de centimètres de diamètre, divisée en douze éléments indépendants de la forme d'un clou de tapissier enfichés dans un noyau de plastique.
Chaque élément émet un signal particulier comportant en langage codé l'immatriculation du pisteur (par exemple 7-KL-25632-6) et le numéro de l'élément (1-12). On peut ainsi savoir à qui à appartenu le pisteur et remonter une piste d'élément en élément, pourvu que ceux-ci aient été disposés dans l'ordre, ce qui est généralement le cas.
La portée d'une sphère entière est de 1000 km et peut être détectée par les guetteurs dans la plupart des univers. Dès qu'un élément est séparé de la sphère, la portée est de 60 km pour le noyau nu plus 5 km par élément encore rattaché (avec 11 éléments : 115 km).
Chaque élément a une portée de 5 km. Ces valeurs théoriques varient avec le terrain.

Radiordi

Le radiordi est un nanordi spécialisé dans l'émission-réception d'ondes radio ainsi que dans celle des hyperondes (utilisées par triche radios qui émettent dans la dimension Triche Lumière). Plus gros que son homologue, il possède un scanner lui permettant de trouver un message radio ou vidéo donné parmi les émissions qu'il reçoit dans toutes les gammes de fréquences. Il peut enregistrer des années de réception. Ses antennes sont intégrées mais pour détecter de signaux ténus (en provenance de l'autre côté de la planète ou d'une station orbitale, d'une lune ou d'un émetteur bricolé), il est nécessaire de les déployer à l'extérieur.

Snoods

Le micro-module antigrav le plus courant des caméras volantes est fabriqué par une « multisystèmes corp » basée sur Archazil, la Shevar-belov (à l'emblème du poisson d'argent). Pour une raison inconnue, ce micromodule est appelé un snood et par extension tout les appareils l'utilisant sont aussi des snoods. En dehors de la caméra sus-décrite, il faut mentionner :

- Les snoodens, secrétaires volants, capables d'enregistrer vos paroles pour les retransmettre — immédiatement par radio, ou plus tard par connexion directe — à un ordinateur.
  Prix moyen : 3.000¢r
- Les snoodeks, capables d'éviter les coups et de tirer des minidécharges laser (pas de dégâts, mais une légère douleur qui peut occasionner un malus sur une action), et destinés à l'entraînement.
  Prix moyen : 5.000¢r.
- Les snoohogs, capables de détecter toute présence dans une zone assignée et de transmettre l'alarme à un récepteur dans un rayon de 200 m en extérieur ou 50 m en intérieur.
  Prix moyen : 2.500¢r.
- Les snoodies, les plus perfectionnés, capables d'attraper par magnétisme des outils (poid maxi 2 kg) dans une boîte pour les amener à leur utilisateur, et à l'inverse de lui reprendre pour les ranger. Très utilisés par les mécaniciens, surtout dans les endroits d'accès difficile.
  Prix moyen : 10 000¢r.

- Les snoobulles, simples sphères décoratives.
  Tout les snoods ont une autonomie d'environ 15 mn à une dizaine de jours suivant les efforts demandés.

Tradmod 3 (prototype, NT6)

La nouvelle version du célèbre traducteur universel des laboratoires de recherche de Norjane. Il se porte dans l'oreille comme un appareil pour malentendants et traduit dans une voix douce et féminine les mots compris. Son seul avantage par rapport au précédent modèle est sa taille réduite de moitié qui ne déforme plus les conduits auditifs. Hormis cela, il marche aussi bien que les deux premières versions, c'est-à-dire pas très bien. Travaillant par analogie et déduction, il constitue petit à petit son dictionnaire avec parfois des contre sens fâcheux.

12.3 Matériel de protection

Aqua-combi (prototype expérimental NT6 spécial Mega)

Il s'agit d'une combinaison en matière synthétique très résistante, élastique, moulante et doublée.
La couche extérieur est transparente. Entre les couches de cette combinaison circulent des substances aqueuses colorées dont les mouvements sont réglés par un processeur situé sur le col (pilotable aussi par l'intermédiaire d'un Nanordi).
Toutes sortes de motifs, marquages ou dessins sont envisageables y compris des motifs animés ou même des films (qui néanmoins, sont muets).
Elle permet aussi, comme pour son modèle NT5, de s'adapter en partie à la configuration des lieux visités en s'harmonisant à la « couleur » locale (du moins à la teinte dominante).
Cependant, cette combinaison caméléon est plus évoluée que celle trouvée dans l'AG (à la mode ces dix dernières années dans les astroports). Car les possibilités de changements dans les motifs sont beaucoup plus rapides et peuvent servir de camouflage optique perfectionné si elle est combinée à un « nanordi » et à une caméra (comme une vidéoholo).

Commentaire du service « M » : *l'effet caméléon est plus performant quant le porteur reste immobile.*

Bouclier à énergie (NT6)

De la taille d'un livre de poche, ce générateur de champ de force se porte à la ceinture et le plus souvent dans le dos: il rend la personne qui l'active légèrement floue, ce qui n'est pas discret du tout...
Le bouclier énergétique disperse les ondes, vibrations et énergies (comme les paralysants ou les lasers) et peut dévier tout projectile solide (- 1 en tir, tant pour le porteur que pour ceux qui le visent). Malheureusement, une personne sous bouclier voit tout flou et sombre autour d'elle, ne peut ni entendre, ni se faire entendre, ni à fortiori utiliser un communicateur : Deux boucliers au contact se repoussent.
L'activation peut-être manuelle ou vocale. La désactivation ne peut être que manuelle.
Un bouclier n'est ni totalement impénétrable, ni éternel. Le modèle à 5 S2 a une capacité de 500 points soit une protection de 50 points pendant 10 rounds : Pour doubler la capacité, il faut multiplier le prix par 5, la protection maximale par round restant dans tous les cas de 50.
Un bouclier épuisé peut être rechargé pour le dixième de son prix.
Une autre utilisation du bouclier, possible avec certains modèles, consiste en un « cône de champ de force » qui se matérialise devant l'utilisateur (et non autour de lui) et permet de déblayer des objets (non fixés au sol) ou de dévier la course d'un individu. Le cône, qui fait 2m de diamètre au niveau du porteur et 3 m du porteur à la pointe, apparait lui aussi comme une zone floue et sombre.
Prix : à partir de 5 Ω

Les boucliers Wog à champ de surface

Plus pratique que le bouclier à énergie, il ne diminue pas les chances de toucher mais uniquement les dégâts des armes métalliques, en freinant leur impact. Le bouclier Wog se compose d'une

ceinture contenant les chargeurs et le générateur de champ, reliée à trois ou cinq disques de petit diamètre, tenus par des lanières de Texlar : une dans le dos, une sur chaque avant-bras et éventuellement une sur chaque cuisse. S'il est porté avec une armure métallique, les disques doivent être placés au-dessus de l'armure.
La CD des zones ainsi protégées est augmentée de :
- contre armes de choc métalliques : +2
- contre lames : +4
- contre balles : +2
- contre rayons laser et paralysant, armes de bois, céramique, etc. : 0

L'autonomie du bouclier avec un chargeur est de 5 mn ou 15 mn en diminuant toutes ses protections de moitié.

Champ de force
Généré par un exosquelette abrité dans une combinaison « intégrale », il tire son énergie d'un chargeur via un adaptateur.
Autonomie : 30 minutes pour en chargeur de 15 unités. Le champ répartit le choc sur toute la surface du corps et agit comme une armure pour la plupart des armes blanches « légères ». Chaque coup porté par une arme à rayon lui enlève par contre deux unités de charge. Le champ est perméable aux fluides. Pour tirer, le porteur doit retirer un « gant » de la combinaison et sa main est alors vulnérable.

Ecran total
Le sobriquet d'écran total est devenu le nom courant d'une crème, que son prix réserve à certains techniciens de terrain et aux commandos. Le pyliol 21 protège en effet de la plupart des radiations, avec quelques effets annexes.
Il doit être abondamment répandu sur tout le corps, en couche épaisse et protège des rayons solaires les plus durs (du moins ceux des zones où ils permettent tout de même la vie), diminuant aussi de moitié la plupart des rayonnements radioactifs. A l'inverse, le porteur est quasi invisible aux infrarouges durant les 30 mn qui suivent le « tartinage » et reste indécelable par les détecteurs de vie animale des « sondes renifleuses » pendant six heures.
Revers de la médaille, il faut absolument l'enlever au bout de ces six heures, ne pas en remettre de la journée, ni l'utiliser plus de trois jours consécutifs, sous peine de lésions de la peau irréversibles.
Un personnage portant de l'écran total plus de 6 h subit une blessure légère au bout de la 7e heure, une grave au bout de 1 h supplémentaire, puis une mortelle après chaque tranche de 30 mn.
S'il en a usé durant un ou plusieurs jours, il doit laisser sa peau reposer le même nombre de jours complets. Sinon, il supporte une blessure légère une heure après avoir remis la crème, puis une grave une heure après, puis une mortelle toutes les 30 mn.

Filtres respiratoires
Le filtre est un simple film à double paroi, semblable à du film alimentaire. Il colle à la peau de la même façon mais joint mal sur les barbes et les pelages. Il élimine la plupart des vapeurs nocives, en ne laissant passer que les gaz respirables, dans des proportions proches de l'atmosphère normale du porteur (il en existe pour le métabolisme de la plupart des peuples voyageurs de l'AG). Encore faut-il que ces gaz soient présents dans l'atmosphère ambiante !
Prix moyen : 250¢r.

Harnais de combat type AG
Mélange de texlar, de sangles et de poches, cette combinaison s'adapte à la corpulence du porteur.
Avec sa cagoule, le harnais devient totalement étanche (équivalent à une combinaison spatiale).
Il est renforcé et sa CD vaut 2 contre les armes blanches et 1 contre les chocs, malgré un poids plume (à vide). Il possède un mini bouclier Wog à champ de surface, uniquement dans un bras, avec une autonomie de 25 mn par chargeur.
Enfin, un holster-éjecteur et un gant spécial permettent à son propriétaire de saisir son arme de poing sans réfléchir en passant juste la main près du holster et donc de tirer aussi vite que s'il

pointait le doigt (+3 en Initiative).
A la base, ses poches contiennent 5 chargeurs standard, une trousse de survie, un mini radiordi, un couteau multiusage, 5 pilules d'oxygène, une arme de poing, un explosif, une mini trousse de cambriolage, un briquet, un masque respiratoire, une trousse de maquillage, des microjumelles et des jumelles startron, un pisteur, un minimédikit et il reste une poche de 3 cm pour les effets personnels.

Commentaires du service « M » : Difficile à dissimuler, l'ensemble est d'une laideur achevée.

Harnais de combat B3

L'origine de cet équipement remonte sans doute jusqu'à un lointain ancêtre hominien, jugeant préférable de porter sa massue accrochée à la taille pour lire plus aisément son journal. Perfectionné par les militaires sous la dénomination « brelages », cet objet martial, mis entre les mains des concepteurs de la planète Norjane, est devenu un must d'utilité, à défaut d'esthétique. Amalgamé avec une combinaison grise semi-métallique (+2 contre armes blanches), cette combinaison est réfractaire à la chaleur (jusqu'à 50°C), aux radiations moyennes (et à la FM), difficile à détecter avec un bête radar de niveau technologique NT 4 et imperméable. Elle devient étanche avec le masque filtre et les bottes de plastacier.

Le harnais comprend :
Chargeurs, trousse de survie, radiordi, couteau multi-usage, pilules d'oxygène, adaptateur de chargeur, arme de poing, fixation pour arme lourde, nanordi, explosifs, mini trousse de cambriolage, briquet atomique, masque respiratoire, bottes, écharpe, trousse de maquillage, pisteurs (en option), jumelles startron, minimedibloc et une poche de 3cm pour les effets personnels.

Une équipe de Trois Mega a reçu en test le Prototype B3 a conduction polyvalente désaxée. Le survivant donne ses impressions : *« Arch ! Vraiment nova ! Ce qui m'a botté, c'est le réglage automatique sur mesure, qui évite d'être irrité entre les jambes. Le gris variable est élégant et tout est si pratique... La fourchette, par exemple, directement accessible sur l'omoplate gauche, super nova ! Sans parler de la poche étanche pour les chewing-gum, mega velu. C'est sûr, les attaches magnétiques dorsales pour le laser lourd ont rarement fonctionné et des fâcheux prétendent que Simankin s'est noyé parce que le joint du masque s'est décollé ou quo les inductions nerveuses du holster automatique de Rosengaart ont explosé. Mais c'étaient des prototypes, n'est-ce pas ?... »*

Pilules d'oxygène

Ces capsules se placent dans la bouche. Elles dégagent pendant 5 mn un air riche en oxygène qu'il faut respirer sans ouvrir la bouche puis rejeter par le nez. Après un petit entraînement, on arrive ainsi à respirer sous l'eau ou dans une atmosphère empoisonnée.
Prix moyen : 80¢r

Scaphandre H / Milieu hostile

Issu directement de la recherche militaire, Le Scaphandre « H » fut longtemps utilisé comme armure de protection pour les troupes d'assaut au sol. Il fut perfectionné, en particulier, par le savant tellusien Haldeman, qui y intégra l'effet « waldo » et la propulsion-jet, passant ainsi à la postérité et donnant le modèle actuel.
Le scaphandre H pour milieu hostile (NT6) est la version non armée des modèles de la FRAG. Elle équipe les Megas en mission d'exploration dans des milieux aussi divers que l'espace, les planètes non viables, le fond des fosses marines, le cœur des volcans, etc. Virtuellement, tout peut être intégré dans ce type de scaphandre.

FICHE TECHNIQUE :
Taille et masse : Les modèles varient de 1,80m à 2.40m selon la taille de l'occupant pour lequel l'armure est faite sur mesure, soit de 280 à 340kg.

Résistance : Le scaphandre est moulé dans un alliage de plastacier le plus dur et veiné de canaux de refroidissements actif à la pointe du NT6.
Armement : Incorporé dans le bras gauche, un laser lourd. Des armes extérieures peuvent être utilisées, avec un léger malus.
Propulsion :

- Au sol : musculaire par effet waldo (voir plus loin).
- En l'air : par jet dorsal. Vitesse : de 120km/h en milieux gazeux 300km/h dans le vide.

Équipement standard :

- Convertisseur d'image : vision startron, microscopique ou télescopique, viseur d'acquisition de cible, radar. On peut même passer en vision normale. Radio, radiogonio, émetteur infrarouge pour l'obscurité totale, sonar.
  Les commandes sont activées par mouvements oculaires ou manipulées avec la langue.
- Réserve pour 16 jours de nourriture vitaminée, que l'on aspire avec un tuyau.
- Recycleur d'oxygène (autonomie etc 6 mois). En cas de panne, l'asphyxie survient au bout de deux à trois heures.
- Radiordi à commande vocale ou mental (phase d'apprentissage + entraînement nécessaire).
- Ordinateur (derrière la nuque) couplé à un dépectro (logiciel d'auto analyse) et un mini-médibloc.
  Le dépectro est relié à des sas-diaphragmes à chaque articulation. En cas de perforation du blindage en milieu non respirable, il peut isoler la partie touchée, ou, si le médibloc estime les dégâts irréversibles, amputer le membre touché (pour un membre robot, voir votre MJ habituel).
  Le médibloc aseptise, administre anti-chocs et antalgiques, antibiotiques, tranquillisants et dopants... Ces actions sont instantanées et la dépressurisation n'est plus à redouter.

Équipement optionnel : Sondes, détecteurs, communicateurs, moteurs, armes, outils. Les deux bras du scaphandre H peuvent être soit humanoïdes, soit être des outils (scie circulaire, chalumeau, pince ..) ou des armes (plasma, laser lourd, lance-grenades...). Dans tous les cas, le bras de l'occupant se glisse dans le bras du scaphandre.
Commandes : Toutes les commandes sont vocales ou mentales (phase d'apprentissage + entrainement nécessaire), les mains de l'occupant gèrent les bras du scaphandre, les yeux guident le tir ou la direction de sondes spécifiques. Les « cibles » sont verrouillées par un double battement de paupières, le tir ou l'opération déclenchés à la main ou laissés à l'ordinateur.
Divers : Le scaphandre H s'ouvre par derrière, comme une huitre. Y entrer ou en sortir prend 10 minutes. L'occupant ne peut porter aucun vêtement et doit supporter divers branchements automatiques d'aiguilles hypodermiques le long des membres et du corps qui sont la base de la symbiose entre homme et scaphandre. Les branchements effectués, le scaphandre devient une seconde peau, les paramètres captés par les senseurs externes (température, hygrométrie choc, sensibilité) sont ressentis par la peau de l'occupant et tout particulièrement par les doigts, après avoir été filtrés et transformés par l'ordinateur pour ne pas occasionné de douleur. C'est, pour donner une image, l'équivalent d'un croisement entre une combinaison de réalité virtuelle sophistiquée, un char d'assaut et une combinaison spatiale.
Les plages de variations tolérables (± x° C autour de la température de climatisation par exemple) doivent être spécifiées lors des branchements, l'ordinateur interrogeant systématiquement l'occupant. Généralement, une légère douleur indique que l'intégrité du scaphandre est en péril.
Un mediset frustre est incorporé au scaphandre, non pas pour soigner l'occupant mais pour lui faire supporter les branchements dont certains sont, sans cela, très douloureux, ce qui masquerait la transmission des senseurs et romprait la symbiose. D'ailleurs, l'autonomie du scaphandre est limitée principalement par celle du mediset, inférieure à celle des capacités de protection. Il existe des cas où, le médiset épuisé ou tombé en panne, des occupants ont été forcés de continuer leur mission; certains d'entre eux sont morts d'arrêt cardiaque, d'autres sont devenus fous de douleur, d'autres encore en ont gardé un tel souvenir qu'ils refusent à présent de revêtir un tel scaphandre.
Capacités Waldo : Le waldo analyse les composantes musculaires d'un mouvement et termine ce mouvement à votre place, en en amplifiant la force. Il y a un waldo pour chaque membre et pour l'articulation de la taille. L'utilisation correcte du waldo est une Aptitude et demande un apprentissage ; Un personnage utilisant le waldo pour la première fois se meut lentement, par bond de géant, broyant la poignée de la porte qu'il veut ouvrir. Serrer une main sans dommages demande vingt jours d'exercice !

La force musculaire de l'effet Waldo est proportionnelle à celle de son utilisateur (maximum trois tonnes soulevées).

Commentaires du service « M » : *Le scaphandre « H » est réservé à la FRAG, voire à la Garde Galactique. On en trouve cependant au marché noir pour le prix d'une navette de type scout. (35M cr)*
Les Gardes Galactiques s'amusent ainsi parfois à dériver des jours entiers dans le vide. L'un d'eux a tenu cinq semaines, gagnant un important pari. Il vit depuis à la résidence « Le nid de Coucou », sur Mongo la Blanche.

12.4 Matériel de soin

Détraumatisateur

Le détraumatisateur se compose d'un petit boîtier à rayonnement de la taille d'une grosse montre et d'une crème ou d'une poudre (en sachets). Après application sur les blessures non ouvertes (dues à un choc), le boitier est passé deux ou trois fois au-dessus de la zone. Cette opération permet de retirer une blessure légère (état général +1). Une seule fois par zone touchée, l'appareil permet de récupérer 1pC pour 4 perdus. Le boîtier contient 4 charges et n'est pas rechargeable.

Médiset (ou trousse de soins comme s'entêtent a dire dirent les Megas originaires de Sol 3)

Le bon vieux médiset, toujours utile dans les coups durs. Dans tous les cas, sa taille n'excède pas celle d'une mallette. Pour un NT4, ce n'est rien d'autre qu'une trousse de survie avec teinture d'arnica, alcool iodé, diverses crèmes et pansements. Au NT5, il inclut un équipement pour des opérations chirurgicales d'urgence, comme réparer un membre blessé ou soigner des brûlures localisées au troisième degré. La version NT6 inclut un scanner, une centrale de diagnostic et deux bras robotisés d'intervention, qui peuvent regreffer un membre arraché ou extraire un projectile.
Même si des compétences de médecine et de chirurgie ne sont pas nécessaires pour cette dernière version, il faut que le programme du médiset soit réglé sur la race du patient... De telles opérations durent environ 30 à 60 minutes.
Prix moyen : 50 ¢r, 10 Ω, 50 Ω ; NT 4, 5, 6

Médibloc (NT6)

Le médibloc est l'équivalent d'un médiset NT6, auquel s'ajoute un module cocon, sorte de sarcophage où est installé le blessé . Seul le médibloc permet de sauver des individus brûlés sur de grandes surfaces ou de ramener à la vie un personnage mort depuis moins de 15 mn. Selon l'état du patient, l'opération prend de une à six heures. La reconstitution de muscles n'est jamais morphologiquement parfaite, elle s'arrête à un niveau moyen (perte permanente de 1pF).
Le médibloc normal pèse environ 120 kg, le médibloc portable n'en fait que 60 et peut être fractionné en quatre parties (générateurs : 20 kg ; ordinateur et bras : 10 kg ; fluides divers : 20 kg ; sarcophage - à gonflage automatique - senseurs et antennes internes : 10 kg).
Le médibloc portable peut traiter jusqu'à trois patients, à condition d'être rechargé en eau (pas trop polluée si possible) à raison de cinq litres par blessé à traiter.
Prix moyen : 100 Ω

12.5 Matériel de survie

Igloo

La tente igloo pour deux personnes a le poids et la taille d'un parapluie standard. Fermée, elle protège des températures allant de -50° à +80°. Elle est même étanche jusqu'à 10m sous l'eau. Mais il faut alors utiliser des bonbonnes d'oxygène ou un filtre pour ne pas mourir d'asphyxie en moins d'une heure !

Mini tente « bon voyage » (NT 4)

Style tortue de Mongo (igloo aplati), en matière synthétique ultra-résistante de couleur

« camouflage » (modèle au choix suivant le lieu de la mission). Deux à trois places. Poids 2 kg. Elle peut être convertie en hamac.

Commentaires du service « M » : *Le bonheur du vrai Ranger ! Cette petite merveille de simplicité peut être convertie en radeau, en traîneau, en cordages, en civière, en vêtements résistants, en prison, en sac mais il faut bien avouer que malheureusement elle sert aussi de tente de secours… :(*

Paquetage de survie (modèle standard)

- pilules alimentaires pour 72 h,
- couteau de survie
- un fil-scie de 40cm, avec ses poignées (permet de couper à travers n'importe quel matériau, pourvu qu'il y ait un angle permettant d'appliquer correctement le câble sur la surface à scier).
- une couverture de survie.
- 50 m de ruban texlar extra fin,
- 2m², de texlar extra fin.
- lampe de poche étanche, (éclaire à 15 m, autonomie 5 mois avec un microchargeur ; masse 30 g)
- un allume-feu chimique (six utilisations possibles),
- une boussole.
- une ligne et des hameçons.
- pivots de cuivre et fil métallique pour fabrication de pièges,
- Outre a liquide (capacité : deux litres)
- pilules pour purifier l'eau (trente pilules pour un totale de trente litre de liquide purifié),
- sac a dos gonflable (pèse 10g capacité 40l)
- pansements antiseptiques et désinfectant.

Le Texlar (en bandes, en cordages, …)

Matière plastique omniprésente dans les équipements haut de gamme, le Texlar reste coûteux et sa production volontairement limitée par la Texlar Co. Il se présente en général en bandes blanches, transparentes, grises ou jaunes fluo.
Il s'utilise essentiellement pour les cordages fins (traction maximum : 500 kg par mm2 de section) et les combinaisons de protection (CD 2 contre les lames, 2 contre les rayons, RM 6 contre les acides).
Prix d'un rouleau de 100 m de cordage : 200¢r
Prix d'une combinaison standard de technicien (non étanche) : 1.500¢r

Commentaires du service « M » : il s'agit d'une matière tissée par des nano-robots qui ressemble à un polymère utilisée sur Sol III. Plus résistante et moins sujette à la chaleur, aux acides, elle possède une durée de vie sélectionnable allant de quelques jours à plusieurs dizaine d'années, ensuite, elle se désagrège. Il est toujours conseillé de vérifier la date limite d'utilisation avant d'emporter un ruban de texlar NT5 !

12.6 Les gadgets

Artefacts des anciennes races

Il s'agit d'artefacts antiques, des reliques laissées par l'une des races qui ont disparu depuis des millénaires en emportent avec elles presque tous leurs secrets. Ces objets ressemblent, la plupart du temps, à de petits objets comme des bijoux, des perles ou des petites boites.
Les recherches NT6 on permis de déterminer une structure pseudo cristalline agglomérée dans une matière composite, une sorte d'alliage avec des éléments exotiques organisés, au niveau atomique, dans un ordre géométrique complexe.
La majorité de ces artefacts semblent inactifs mais on parle pourtant de quelques cas où l'un de ces objets se serait remis à fonctionner.
La Guilde des Megas a résolu partiellement l'énigme. Suite à des rapports de Megas en retour de mission, Il semble que ces artefacts s'activent aux abords de singularités cosmiques, genre trou noir

ou brèches.
Ces objets comportent plusieurs fonctions mais il faut un certain temps pour synchroniser le cerveau d'un utilisateur humain avec un appareil prévu pour les membres d'une race vraisemblablement plus évoluée.
Il est malheureusement déjà arrivé que la tentative de faire fonctionner un artefact entraîne la mort d'un Mega. Les symptômes se caractérisent par des crises de migraines intenses, des accès de terreur irraisonnées puis, progressivement, l'apparition de troubles mentaux graves comme la paranoïa ou la schizophrénie. Au stade terminal, la victime qui ne reçoit pas les soins médicaux adéquats peut décéder, suite à une détérioration génétique de certaines parties du cerveau. De tels accidents sont arrivés au cours de missions, alors que le Mega se trouvait loin de Norjane ou de tout autre planète de niveau NT4 (au moins) dotée d'un hôpital spécialisé.

Plusieurs fonctions ont étés identifiées :
- Interface cérébrale, l'artefact interagit en utilisant les ondes cérébrale du porteur.
- Possibilités de renforcement mental (bonus dans les caractéristiques mental)
- Amplification des pouvoirs psy (et même apparition de quelques pouvoirs mineurs si le porteur en est démuni)
- Accès à un système de transfert de données alien qui passe par l'intercontinuum, le porteur peut capter certaines informations sous la forme de songes éveillés notamment après une période de sommeil avec l'artefact à proximité (particulièrement traumatisant pour un cerveau Talsanit)
- Héberge une intelligence artificiel qui dialogue mentalement avec son porteur (personnalité, buts et puissance variables)
- Possibilité de fermer une brèche (l'artefact se désactive par la même occasion)
- Risque d'asservissement du porteur par l'objet.

Note du service « M » : Beaucoup de collectionneurs possèdent quelques-uns de ces artefacts. Il arrive que la guilde envoie des agents pour « emprunter » le moyen de fermer une brèche puis de rendre l'objet à son propriétaire avant qu'il ne constate sa disparition.

Aveugleur à poudre
Petit appareil projetant un nuage de poudre (en l'occurrence du poivre ou une substance voisine) à l'aide d'un champ électrostatique. Difficulté moyenne ou même « plutôt difficile » si le piège doit tenir dans une bague.

Commentaires du service « M » : il s'agit de l'équivalent « Mega » de l'aérosol de défense au poivre (Pepper Spray), bien connu sur Terre.

Bague électrique
Ce bijou n'occasionne qu'un malus de 1 durant le round en cour à cause de la surprise. La secousse peut donner un avantage au porteur de la bague sur un adversaire. 20 décharges.

Distorseur de lumière
Pas encore tout à fait au point, cet appareil est semblable au champ de force mais en déviant les ondes lumineuses, il rend le porteur presque transparent. Pour un spectateur averti, le personnage reste décelable en regardant attentivement à moins de deux mètres.

Commentaires du service « M » : L'idée initiale du projet était de transformer le porteur en « homme invisible » grâce à cet appareil. Il l'est plus ou moins, pour des spectateurs qui ne sont pas très vigilants... Il trompera difficilement une créature qui se guide principalement à l'odorat, au son ou qui est capable de percevoir des rayonnements infrarouges (par exemple).
Autonomie : 5 minutes avec un chargeur.

Film Pyrogène

Très appréciée des fumeurs, des scouts et des dragueurs. Cette fine pellicule chimique s'applique sur le pouce et l'index ou le majeur. D'un claquement de doigts très classe, une flamme apparaît sur le pouce durant environ 30 secondes, ce qui permet d'allumer une cigarette, un feu ou la mèche d'un bâton de dynamite... Le film protège les doigts de la chaleur de la flamme pendant 30 secondes justement.
Ce produit chimique ne fonctionne (évidemment) pas si la main est plongée dans l'eau ou si l'atmosphère ambiante est trop pauvre en oxygène.
Théoriquement, une application peut tenir 24 heures en fournissant jusqu'à 12 allumages. Mais, la protection cesse au bout de dix, provoquant une brûlure du pouce (ce qui peut entraîner son incapacité) !
Difficulté : aisée si l'on a pu se fournir les ingrédients sur une planète de Technologie Type 5.

Holo-maillot de bain

Se comporte comme un vêtement de son choix (plus d'une centaine de choix + programmables). Il comporte un champ de force qui sert de support holographique. Il peut aussi chauffer son porteur ou faire office de champ de force protecteur. 5 points de protection rechargeable.
L'alimentation est fournie par un chargeur standard dissimulé dans un sac à main qui peut être placé à une distance de deux mètres maximum (par exemple dans un sac à dos).

Commentaires du service « M » : *Si, pour une raison ou pour une autre, l'aspect holographique projeté sur le champ de force devait cesser, le porteur se retrouverait en maillot de bain (base du vêtement, d'où son nom). (taille 8 à 17)*

Laser-aiguille

Ce bidouillage réalisé à partir d'un pistolaser demande environ 30 minutes (Difficulté moyenne) ou au minimum cinq minutes (malus -5).
Le faisceau obtenu est très fin et concentré, permettant de découper une porte blindée (30 cm d'acier ou 20 cm de plastacier) en cinq minutes en ne consommant qu'une seule charge.
Utilisé comme arme au corps à corps, le laser-aiguille peut causer de sérieux dégâts à un adversaire (pouvant aller jusqu'à l'amputation d'un membre).
En revanche, le pistolaser devient pratiquement inefficace en tant qu'arme à distance.
Le remettre en mode normal prend le même temps.
(Note au MJ : si l'opération se fait en cinq minutes, tenir compte d'une possibilité de panne ultérieure...).

Commentaires du service « M » : Le Guide raconte de façon anecdotique qu'un Mega transforma un jour son pistolaser en clé de lumière solide pour pénétrer dans une forteresse mais ne donne pas de détails techniques...

Leurre poly-sensoriel NT6

Les Megas sont amenés à opérer dans des endroits très variés et à interagir avec des créatures les plus diverses. C'est pour cela que le Service M a concocté un moyen d'éloigner d'une zone sensible d'éventuels importuns.
Le leurre polysensoriel ressemble à une sorte d'étoile de mer métallique (env. 20 cm de diamètre pour 80 grammes) et peut émettre de nombreux messages sensoriels divers :

1. Des rayonnements électromagnétiques (ondes lumineuses, infrarouges, ultraviolets, ondes radio...)
2. Des sons (des infrasons aux ultrasons, en passant par tout ce qui est perceptible par une oreille humaine)
3. Des odeurs (plusieurs centaines de types différents de molécules odorantes)
4. Des ondes de choc martelées sur le sol. (Par exemple pour éloigner les vers géants ;))

Expérimental :

5. Relais amplificateur télépathique (à l'usage des Mega possédant des aptitudes psy)

Options :

1. Un mode camouflage visuel
2. Un mode déplacement anti-G (avec boîtier de télécommande pour diriger l’appareil à distance)
3. Un nanordi programmable pour gérer l’ensemble des fonctions (plus logiciels permettant au leurre de se montrer « interactif » avec son environnement et cela d’une manière relativement autonome).
4. Possibilité d’être propulsé par des moyens divers (catapultes, propulseurs à bras, arc, ballons auto-gonflants et dirigeables).

Montre mental NT6

Au NT6, la montre n'a plus rien à voir avec son ancêtre d'antan. Elle n'en a d'ailleurs gardé le nom qu’eu égard à sa fonctionnalité. Elle se présente sous la forme d'un bijou décoratif sans aucun cadran. Un bracelet, un pendentif, une bague ou même une paire de boucles d'oreilles. Elle peut arborer n'importe quelle taille et n'importe quel aspect : métal, ivoire, pierres précieuses de toutes sortes...

L'important est qu'elle soit en contact avec la peau. La montre transmet alors à son porteur une notion intuitive de l'heure, comme s'il en avait un sens inné absolument exact, à la seconde près, voire au centième de seconde s'il le souhaite. Il suffit simplement qu'il y pense. L'heure qu'il est lui vient alors immédiatement à l'esprit. Les fonctions chronomètre ou réveil (définir l'heure avant de se coucher) sont bien sur disponibles. Certains modèles (plus coûteux que les autres) vont jusqu'à modifier les cycles de sommeil du porteur pour que le repos soit optimum.
La montre mentale combine aussi les fonctions d'un petit ordinateur et celle d'un communicateur standard de l'AG, tout cela interfacé avec les ondes cérébrales du porteur.

Oublieur

Il existe dans l'AG diverses drogues donnant l'oubli, mais elles sont assez peu précises.
Soit le sujet n'oublie que ce qu’il a vécu au cours des dernières heures avant l'injection, soit (si l’on force la dose) il oublie des pans entiers de son existence. Pire, il risque de perdre certaines facultés de raisonnement ou son sens de l'équilibre, etc.
Pour permettre aux Megas d'effacer sélectivement certains souvenirs de la mémoire de témoins embêtants (la démonstration d’une technologie supérieure ou la situation d'un point de Transit, par exemple), les ingénieurs norjans ont créé l'oublieur.
Ce petit objet souple, semblable à une ventouse, doit être placé sur la tempe du sujet (humanoïde) et maintenu en place durant trois à cinq secondes. Une micro-projection injecte un composé chimique dans les vaisseaux du sujet tandis qu'un émetteur envoie un train d'onde spécial qui complète l'action de la drogue. Il est possible de régler ces ondes pour moduler la période oubliée, de un à dix jours.
Le défaut de l'oublieur, réglé pour ne pas causer de dommage au cerveau, est la réaction de certains sujets. Trois à cinq jours après, l'amnésique se met à revivre des scènes oubliées et les mime (comme parfois quelqu'un qui rêve), tout en répétant des phrases déjà prononcées ou entendues.
Ces symptômes annoncent un retour complet de la mémoire dans un délai de un à deux jours.
Cette situation est problématique car si l'opération est immédiatement recommencée, le patient risque quelques dommages. Faire un test Difficile sous le niveau actuel en Mental. S'il est raté, le personnage perd un nombre de point de Mental égal à la marge d'échec.
Il faut, pour éviter cela, attendre au moins cinq jours. C'est pourquoi, après l’utilisation d’un oublieur, un Mega reste en surveillance quelques jours pour s'assurer que tout va bien pour l'amnésique. Il doit donc parfois l’empêcher de parler durant quelques jours avant de pouvoir faire un nouvel essai.

Sulule et Opto-symbolique

Fyz Yamor, 110 ans. chrono-physicien vilnéen surtout connu pour ses travaux sur la structure du temps, se demandait pourquoi le Transfert dans un être vivant et le Transit par le biais des structures tétraédriques étaient possibles (il n'était, bien sûr, pas le seul mais ce sont ses travaux qui ont le

mieux abouti). Il élabora une théorie sur la résonance entre les structures tétraédriques et l'image spatio-temporelle de la pensée, introduisant la notion de dureté (Volonté) de l'esprit visé. Ce qu'il ne put expliquer, c'est pourquoi certains ont ce don et d'autres non...
A partir de cette théorie. il réalisa, un peu par hasard, un composé chimique complexe, le Sulule (en hommage à Olu Sulule, disparu de façon tragique et dont les travaux inspirèrent Fyz Yamor). Cette matière molle et translucide présente pour les Mega d'étranges propriétés. Une application pratique (et esthétique) est le Deltatouage. Le Sulule est injecté sous la peau et modelé par rayonnement pour prendre la forme d'un symbole précis. Indécelable pour un œil non exercé, ce symbole peut être mis « sous tension » par le Mega avec les avantages et les inconvénients suivants :

- Le tatouage est parcouru d'éclairs bleutés.
- Le Mega perd un nombre variable de pVo, durant tout le temps où active le symbole. Cette activation se mesure en tours (minutes) indivisibles.

Le symbole, utilisant la Volonté, se comporte comme l'un des objets suivants :

- Paralysant (1 tir par tour). 1PVo.
- Émetteur d'ondes électromagnétiques, soit :
  Lumière faible (halo) 1pVo ; Lumière forte (faisceau) 1pVo ; Laser (I tir par tour) 1pVo ; Émetteur rayons X 1pVo ; Émetteur radio (sert surtout de brouillage, de leurre, ou d'aide à la localisation. Il est possible d'émettre en « morse », mais des messages intelligibles sont trop difficiles a synthétiser) 1pVo ; Commande robot. A condition de s'être entraîné avec le robot en question, il est possible de lui transmettre des ordres prédétermines (variable de cinq à vingt ordres pour une heure à une journée d'entraînement) 3pVo.
- Projecteur gravifique. Peut faire varier le poids d'un être vivant de sa moitié à son double, ou inverser la gravite. Tir et Portée du paralysant. L'effet cesse hors champ. 4PVo.
- Brouilleur mental. Agissant au niveau du cerveau des victimes, il est ressenti comme un « bruit intérieur » et diminue toutes les Aptitudes de 50. Tir et porté du paralysant. 3PVo.

La « greffe » d'un de ces Deltatouages est une opération longue et douloureuse malgré les techniques médicales. Elle dure 10 à 15 heures, consomme 1d4 pE et demande un mois de repos total. Il est donc rare de voir des Mega portant plus d'un ou deux Deltatouages. Lorsque c'est le cas et que deux ou trois « pouvoirs » sont utilisés simultanément, les pVo mobilisés s'additionnent. La volonté revient ensuite à la normale. Les Deltatouages peuvent tomber en panne. Cas rare qui survient chez des sujets ayant perdu beaucoup de pVo ou de pM d'un coup.
Enfin, ils sont, le plus souvent, disposés sur la poitrine pour plus de discrétion, sur le front pour impressionner ou au creux de la paume pour faciliter le tir.
Ils ne sont greffés que chez des Mega d'un certain niveau, en vue de missions bien précises.

TASP

Le TétraAnalyseur à Structure Psychique est un appareil de haute technologie, mélange de circuits et de réseaux de Sulule. Il permet d'émettre et de recevoir dans la gamme de l'onde Mega. Le réseau de Sulule constitue une antenne psychique et l'équivalent d'un Nanordi NT6 transcrit en son et image. Sa taille varie selon les tâches demandées (il peut agir comme un relais psychique) et la portée nécessaire. Il peut servir de système de commande mental (voir les lunettes ci-dessus), de détecteur d'intention (sans aller jusqu'a la télépathie, il permet de sentir l'état d'esprit d'un interlocuteur), de générateur d'illusions, d'aide aux pouvoirs psy (support à la mise en transe).
Tous ces gadgets ont été fabriqués en petites quantités et les chances d'en obtenir un pour une mission sont minces.
Quant à l'ambiance du débriefing si vous les perdez...

12.7 Les sources d'énergie

Les cellules d'énergie de base pour la plupart des appareillages de NT3 à 6 sont appelées « Chargeurs » ; Il existe plusieurs modèles standard, suivant la taille de l'engin, l'autonomie désirée et son utilisation : civile (légèreté) ou militaire (robustesse et puissance).

Toutes sont rechargeables sur la plupart des équipements électriques, la durée de charge dépend du niveau de l'installation locale.

Adaptateurs de chargeur
Ce boîtier de 8 cm de côté, muni de quelques fils et broches, d'adhésifs et d'aimants, permet d'adapter un chargeur d'énergie non standard à la plupart des objets électriques courants.

Chargeur standard
De la taille de deux piles bâtons actuelles, il équivaut à une batterie de voiture. Utilisé dans la plupart des appareils courants, les paralysants, les petits lasers (3 charges de laser), etc. Un chargeur comparable est souvent intégré à divers produits (vêtements, consommables intelligents, etc.). Dans ce cas, il peut être rechargeable ou non mais pas remplacé.
Poids : environ 70 g. Prix : 30¢r.

Chargeur standard lourd
De la taille d'un paquet de cigarettes, capacité de 20 charges de laser ou 3 de laser lourd. Il est principalement employé pour les petits véhicules monoplace non-antigrav (scoots, palettes), les petits droïds et les médikits. C'est aussi le minimum nécessaire pour les petits engins antigrav.
Poids : environ 500 g. Prix : 120¢r.

Chargeur lourd militaire
A peine plus gros que le précédent, il permet 10 tirs de laser lourd ou 3 de fusil à plasma (ou encore 7 tirs de fusil à plasma à mi-puissance). Sa taille ne correspond pas à un standard civil et son adaptation sur des appareils autres que le laser lourd et certains engins militaires n'est pas garantie.
Poids : environ 1.500 g. Prix : 500¢r.

Chargeur haute capacité
De la taille d'une batterie de voiture. Il permet, pour un véhicule à roues, l'autonomie et les performances d'une automobile moyenne actuelle. Il sert aussi dans les médiblocs.
Poids : environ 5 kg. Prix : 400¢r.
Au-delà du chargeur HC, les blocs d'énergie ne sont plus interchangeables et standardisés mais intégrés ou spécifiques à chaque type de machines (camions, barges antigrav, droïdes, etc.).

Fleur solaire
De la taille d'un petit parapluie, la fleur solaire s'ouvre en une corolle d'un mètre de diamètre. Sous un soleil semblable au nôtre, elle permet de recharger un chargeur standard en huit heures de lumière. Un servomoteur lui assure une orientation optimum.

Microchargeur
De la taille d'une pilule, équivalent à une batterie actuelle de caméra vidéo. Il sert pour les appareils à faible consommation (pas de pièces mobiles ou très légères, réception radio sans émission ou émission faible portée...).
Poids : 3 g. Prix : 100¢r.

12.8 Les Armes

12.8.1 Armes blanches



Les armes blanches sont les plus répandues dans l'AG et sur les mondes extérieurs et la concurrence des armes de NT6 n'enlève rien à leur pouvoir meurtrier.
Si vous deviez en acquérir en cours de mission, prenez garde à deux facteurs importants.
Le premier est l'usage prévu pour l'arme : doit-elle être décorative, « professionnelle » ou professionnelle et de prestige ? L'esprit agité par l'action et décontenancé par un environnement inconnu, le Mega distrait achète quelquefois une arme décorative, inutilisable et fragile. Pensez à utiliser votre œil et votre connaissance des armes avant de choisir.
Ne méprisez pas non plus systématiquement les armes surchargées d'ornements. Leur aspect noble et riche sera parfois votre sauf-conduit. Ou votre perte si ce type d'objet est réservé à la noblesse et que vous ne pouvez prouver que vous en faites partie. Là aussi, montrez-vous observateur, afin de savoir faire la différence entre une arme ornée avec goût (local) et une autre surchargée et tape-à-l'œil.
Le second facteur est le niveau technologique « fine » local, surtout au NT1. Ne soyez pas surpris si votre arme de bronze s'ébrèche très vite ou si elle casse presque immédiatement contre une arme de fer.
Les Hittites, en leur temps, terrorisaient toute l'Asie Mineure et jusqu'aux Égyptiens, parce qu'ils étaient les seuls à forger le fer, pour leurs armes et leurs armures.

Quelques idées de prix
Les prix qui suivent sont donnés en orgwills (¢r), 1 ¢r correspondant à une pièce d'or de 10 g, celle-ci étant l'unité monétaire la plus couramment utilisée sur les mondes de type antique/médiéval. Ce sont ceux qui sont pratiqués sur des planètes extérieures ayant peu ou pas de contact avec l'AG pour des armes de bonne facture.
Matraque : 0,5¢r
Épée longue : 30¢r
Bâton : 0,5¢r
Épée à deux mains : 40¢r
Bec de faucon : 1,5¢r
Katana : 50¢r
Masse : 3¢r

Hache : 5¢r
Morgenstern : 6¢r
Hache à deux mains : 50¢r
Stylet : 0,5¢r
Fléau : 5¢r
Poignard / dague : 2¢r
Pique : 2,5¢r
Glaive : 5¢r
Lance : 3¢r
Épée courte : 15¢r
Hallebarde : 8¢r
Rapière : 20¢r
Fouet : 2¢r
Sabre : 30¢r
Bolas : I¢r

12.8.2 Armes a feu

Les armes à feu sont utilisées dans deux cas:
Sur les mondes de NT2 à 4, où se sont les plus usitées.
Pour éviter d'être repéré par une « sonde renifleuse » ou un système Trace, qui oblige à se défaire de toute source d'énergie.
Les quelques prix qui suivent donnent une moyenne pour des planètes de NT3 ou 4 et pour un achat officiel. Pour obtenir les tarifs des marchés parallèles, multipliez par trois. Sur les mondes standards de l'AG, ces armes sont pratiquement inconnues, sauf de rares collectionneurs et peuvent coûter cinq à dix fois plus cher, sans compter la difficulté à se procurer des munitions.

Fusil d'assaut

Le fusil d'assaut allie la précision d'un fusil à la capacité de tirer en rafales d'un PM. Il accepte d'ailleurs des chargeurs aussi importants que les PM avec les mêmes délais de rechargement.
Prix : 6.000¢r (60Q)

Fusil à pompe

Le fusil à pompe peut être défini comme un fusil de chasse à canon scié à répétition. Son chargeur contient de 5 à 10 cartouches suivant les modèles. C'est une arme de combat rapproché, faite pour « arroser ». Recharger complètement un fusil à pompe prend cinq rounds.
Prix : 4.000¢r (40Q)

Fusil de tireur d'élite

Prix : 50.000¢r (500Q)

Fusil de chasse

Prix : 3.500¢r (35Q)

Fusil ancien à poudre

Cet ancêtre du fusil moderne tire une seule balle de plomb (ou de pierre) et doit être rechargé à chaque utilisation. C’est une arme longue (env. 1,50 m.), relativement lourde (env. 5 kg) et donc peu aisée à manœuvrer. Si l’on est bien entraîné, on peut parvenir à recharger un fusil de ce genre en 5 rounds ; à noter que l’opération est extrêmement malaisée si l’on est couché (on enfonce la balle dans le canon à l’aide d’une longue baguette métallique) !
Prix (NT2 ou 3) : 8.000¢r

Mitrailleuse

Les mitrailleuses sont des armes lourdes, peu maniables, faites pour être fixées sur un support (les

poser ne suffit pas à garantir un tir fiable) et tirer en rafales avec des cadences de tir très élevées. Le chargeur est en général une bande de cartouches dont la quantité n'est limitée que par les capacités de transport du tireur ou de son aide. Changer une bande nécessite deux rounds. Regarnir une bande, quand cela est possible, est trop long pour être fait en pleine action.

La note du Major-Armurier : les mitrailleuses sont normalement des armes « de groupe » (plusieurs personnes sont requises pour leur utilisation), réservées aux seules forces militaires. Il n'est donc pas question de se promener impunément, n'importe où, en arborant ostensiblement ce genre de matériel !

Pistolet à poudre

Les pistolets à poudre tirent une seule balle de plomb et doivent être rechargés à chaque utilisation. Il est possible de trouver des armes à deux canons mais elles sont en général faites sur commande, donc pour une personne précise, connue pour en être propriétaire. Vol déconseillé ! Un pistolet à poudre prend une minute (10 rounds) à recharger. On peut tenter de faire plus vite en tentant un test : Réussi, le temps descend à 5 rounds ; Raté, oups, il passe à 15 rounds...
Prix pistolet à poudre (NT2 ou 3) : 6.000¢r

Pistolet automatique

Le pistolet automatique est reconnaissable à son chargeur qui contient habituellement dix coups. Changer le chargeur prend un round. Remettre des balles dans un chargeur prend cinq rounds. Sur un pistolet, comme sur un revolver NT4, on peut mettre un silencieux.
Prix : 3 à 8.000¢r

Pistolet-mitrailleur

Le pistolet-mitrailleur (ou PM) est une arme légère conçue pour tirer en rafales les mêmes munitions que les pistolets automatiques. Son chargeur contient un grand nombre de balles (20, 30, 40).
Changer le chargeur prend un round. Regarnir un chargeur nécessite dix rounds. Certains PM peuvent être utilisés comme un pistolet (-1 au tir) ou en utilisant la crosse comme appui (tir normal). D'autres ne tirent qu'en rafales.

Revolver

Le revolver, caractérisé par son barillet rotatif, peut tirer 6 coups, avant de devoir être rechargé.
Recharger un revolver prend cinq rounds en NT3 (colt western) ou trois rounds en NT4 (colt 44 Magnum). Comme précédemment, il est possible d'aller plus vite : Réussi, 2 rounds d'économisé ; Raté, le temps nécessaire est doublé.
Prix revolver à poudre (NT3) : 5.000¢r ; Revolver moderne : 2 à 4.000¢r

12.8.3 Armes à énergie

Fusil à plasma

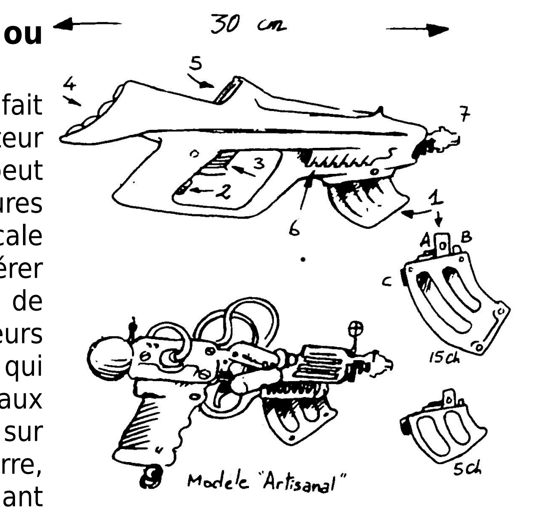
Le fusil à plasma est l'arme d'assaut qui ne fait pas de détails; Il sert à forcer des parois et détruire des installations. Le seul réglage possible est la taille des boules de plasma (de 2 à 5m de diamètre) qui éclatent lorsqu'elle touche une cible. Toute cible vivante est vaporisée et même les scaphandres H de combat encaissent difficilement quelques millions de degrés, fut-ce une fraction de seconde (dégâts : +20).
Chargeur : Là aussi, le revers de la médaille est qu'il faut mettre sur l'engin deux chargeurs différents (qui pèsent 1kg chacun) pour tirer trois salves, à la suite desquelles le fusil est vide et doit être rechargé.

<u>Prix</u> : Un dictateur local ou une milice privée le payeront environ 120.000¢r mais vous devrez sacrifier au moins le triple pour vous en procurer un au marché noir.

Commentaires du service « M » : Ne jamais s'en servir à bout portant !!!

Laser léger ou « Pistolaser »

Le laser léger est en fait un projecteur laser/plasma. Il peut provoquer des brûlures d'une finesse chirurgicale ou, au contraire, générer une petite boule de plasma (à plusieurs milliers de degrés) qui éclate sur les matériaux rigides, faisant fondre sur une petite surface verre, pierre ou métal, brûlant le bois.



PISTOLASER
modèle OFWM
(only friend we have)
avec chargeur (5 ou 15 tirs)

Dégâts : 3 à 5
Portée usuelle de tir : 50 m
Portée maximum : 800 m
Poids : 1,250 kg
1) chargeur
A fiche charge
B contrôle apport énergie
C verrouillage
2) sécurité (couplée ou verrouillage)
3) détente
4) plaque d'appui de menton pour tir de précision
5) organe de visée
6) éjecteur de mase (pour contrer les variations d'énergie de tir)
7) bouche du pistolaser

<u>Chargeur</u> : Chaque chargeur contient l'énergie et le gaz nécessaires à 20 tirs. Il est possible de porter à la ceinture un chargeur de 50 tirs, relié à l'arme par un cordon. Mais attention : touché par un laser lourd, ce chargeur explose en une boule de plasma de 3m de diamètre !
Le laser de poing à 20 charges est autorisé dans l'espace et sur les planètes semi-sauvages.
<u>Prix</u> : Ce sont les stations orbitales de tels mondes qui proposent le meilleur prix, environ 4.000¢r. Dans la frange ou sur les colonies, il est un peu plus cher, autour de 6.000¢r mais il s'en vend d'occasion à partir de 3.000¢r. Sur les planètes rattachées, le marché noir le propose à 18.000¢r. Son prix atteint des sommets sur les planètes médiates, où seule une bonne connaissance de la pègre et 30 à 40.000¢r permettent de s'en procurer.

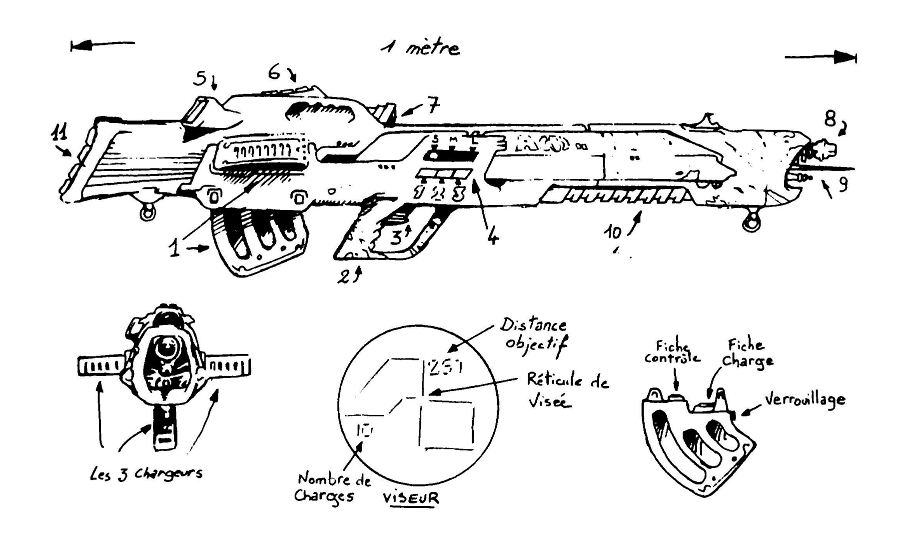
Commentaires du service « M » : En mission dans des mondes NT3 ou sur des terres parallèles à tempo décalé, les Megas emportent des lasers camouflés en armes d'époque.

Laser « long »

Le laser «long» est une variante du laser léger qu'on trouve sur les planètes où des pionniers vivent de la chasse. Muni d'un viseur, d'une crosse longue et d'un système de stabilisation de tir qui allongent sa taille (environ 60 cm), il fait les mêmes dégâts qu'un laser léger mais avec les mêmes « malus distance » qu'un laser lourd.
<u>Prix</u> : le double de celui d'un laser léger, en moyenne 7 à 8.000¢r.

Laser lourd

Le laser lourd est une version plus puissante du laser de poing. Il peut, en quelques tirs, percer un passage dans une cloison de métal d'un vaisseau ou dans un mur de briques !



LASER LOURD
modèle EDWL
(easy death with light)

Dégâts : 7 à 10
Faisceau large (5 charges) : 30d6
Portée usuelle de tir : 0-500 m
Portée maximum : 2000 m
Poids : 3,750 kg sans chargeur. 1,100 kg par chargeur.

1) chargeur (10 charges)
(max par arme : 30 chargeurs)
2) poignée crosse
3) détente
) sécurité, marche, faisceau large
Chargeur 1, 2, 3.
5) organe de visée
6) programmeur de visée
7) sensors de visée (visibles, IR, UV, RX)
8) bouche du laser
9) guidage de visée
10) éjecteur de masse
11) appui

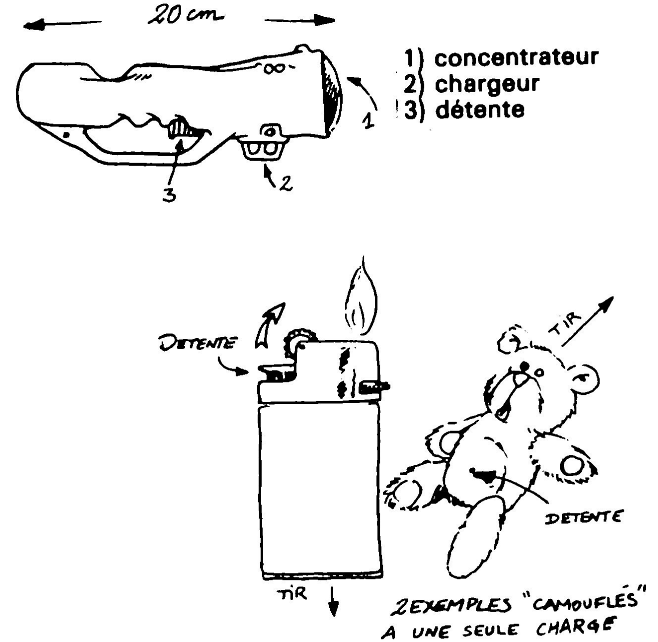
Poids : Il est assez lourd (plus qu'un fusil d'assaut),
Chargeur : Il ne peut tirer que dix coups par chargeur.
Prix : Il varie de 60.000 à 100.000¢r, lorsqu'on en trouve.

Commentaires du service « M » : *Le laser lourd n'équipe que les combattants professionnels, militaires, policiers, mercenaires, chasseurs de primes, chasseurs de créatures de taille gigantesque, etc. Même sur les mondes de l'AG, il est assez difficile de s'en procurer.*

Paralysant

PARALYSANT
Dégâts : 4d6 minutes
Portée maximum : 30 m
Portée utile : au contact
Poids : 750 g

Arme discrète de défense rapprochée, le paralysant est un émetteur d'ondes agissant sur le métabolisme des individus basés sur le carbone (il est inefficace sur des êtres dont l'organisme fonctionne à base d'ammoniaque, comme les Fiblirs des Marches oxitonnes).
Dommages : La victime est comme tétanisée : ses membres se raidissent dans la position où ils se trouvent (si elle se déplaçait ou en situation instable, attention aux dégâts éventuels dues à la chute). La personne paralysée est dans un état semi-inconscient tout en restant capable de percevoir des stimulis importants (bruit violent, éclairs). Le temps de paralysie est très aléatoire (4d6 minutes).
Portée : Sa portée est réduite à quelques mètres (15 à 20m pour les paralysants lourds embarqués sur les barges d'assaut des forces armées de l'AG). Le paralysant peut être mis en faisceau large, pour toucher deux personnes côte à côte mais cela réduit sa portée.
Chargeur : Le paralysant présenté ici contient 10 charges et pèse 1,3kg avec son chargeur. Des modèles plus discrets existent, avec en général, seulement 3 charges.



Prix : Le paralysant à 3 ou 4 charges est commun sur les planètes de l'AG. Son prix moyen est de 1.500¢r. Au-dessous de 1.000¢r, méfiance : il peut s'agir d'un modèle non homologué peu fiable.
Sur les mondes de la frange ou sur les colonies, il est proposé à 2.000 ou 2.500¢r.
Sur les planètes « rattachées » (voir page 49 des règles), son prix varie entre 2.000¢r là où il est

autorisé et 6.000¢r, au marché noir, là où il est prohibé.
Plus lourd et voyant, le paralysant 10 ou 12 charges coûte à peu près le triple, soit en moyenne 4.500¢r. Moins facile à cacher, il peut atteindre 10.000 ¢r sur les marchés noirs.

12.8.4 Les explosifs

Mini grenades

- Les modèles offensifs sont conçus pour blesser des créatures sur un rayon de 3 à 5 mètres selon l'exiguïté du lieu, elles peuvent causer 1D6 de dommages.
- les modèles défensifs sont destinés à incapaciter des humanoïdes type talsanite dans un rayon de 5 à 10 Mètres selon les lieux. Elles donnent un malus de 1D6 en état général pendant 1D6 minutes.

Ce sont de petits objets comparables à des olives qui s'activent en deux temps : d'abord il faut déboîter la grenade puis la dévisser plus ou moins selon le délai avant explosion.
Le plus souvent, elles sont ensuite déposées à un endroit stratégique car leur faible masse ne leur permet pas d'être lancées bien loin.
Cependant, on peut contourner le problème en les fixant à un objet plus massif (à l'aide d'un morceau de ruban adhésif en texlar par exemple). Ce faisant, les mini grenades défensives peuvent se transformer en grenades offensives.

Note du service « M » : Elles peuvent également être lancées à l'aide d'un multiprojecteur,

La pâte à fusion

C'est une matière pâteuse permettant de faire fondre le plastacier ou la plupart des métaux connus.
Etalée sur une plaque métallique de 1 à 4 cm d'épaisseur, une dose suffit pour faire fondre le métal et ouvrir un trou assez grand pour permettre le passage d'un homme normal.

Commentaire du service « M » : Selon la pâte et la matière a faire fondre, il peut se dégager des fumées plus ou moins toxiques ; par contre c'est un outil très utilisé par les contrebandiers, les pirates de l'espace ou les sections d'assaut de la FRAG notamment dans l'espace.

Toileuses

Il s'agit des systèmes de projection (grenade ou autre) d'une substance collante sous forme de fils qui bondissent d'une surface à une autre avant de prendre une consistance très résistante, ce qui gêne voire empêche (selon les modèles et les moyens d'actions de leur cible) le passage dans un lieu convenablement filé.
Il existe différent modèle de « toileuse », certains sont projetés par des robots drones anti-g, d'autres projettent une substance extrêmement collante, impossible à s'en défaire sans l'aide d'outils à énergie. La description des effets proposée est celle du modèle courant autorisé pour les civils dans les mondes Médiates. Les agents de la garde fédérale considèrent la possession des autres modèles comme hautement suspect voire comme la preuve de connivence avec une organisation criminelle.

En ce qui concerne les effets de l' « entoilage » par une grenade Modèle civile ses effets sont :

- Couloir étroit ou porte (moins d'un mètre de large) : le personnage-cible est englué dans une toile à très forte résistance (test de force physique très difficile à réaliser pour se dégager)
- Couloir large ou portail (un à deux mètres de large) : le personnage-cible est englué dans une toile à forte résistance (test de force physique difficile à réaliser pour se dégager)
- Couloir très large (deux à quatre mètres de large) : le personnage-cible est englué dans une toile à résistance moyenne voire faible ; la plupart des « fils » le retiennent au sol ou à l'une des parois du couloir.

Au contact de l'air, la toile se dissout assez rapidement.
Au bout d'une heure, elle a déjà perdu assez de résistance pour que le test de force soit plus facile à

réussir pour se dégager.
A chaque heure, la résistance de la toile perd un niveau et il devient à chaque fois plus facile de s'en sortir.
Au bout de cinq à six heures, la matière de la toile ressemble à une espèce de glue poisseuse, incapable de retenir qui (ou quoi) que ce soit.

Commentaire du service « M » : un grand classique de l'affrontement dans les couloirs d'un vaisseau spatial.

12.9 Les Sabres laser

Le sabre laser est une arme à énergie particulière. Elle fascine, elle impressionne, elle inquiète… Plusieurs êtres à travers le Continuum lui vouent un culte.

12.9.1 Anatomie

Il s'agit d'une poignée d'une moyenne de 25 cm pour 4 cm de diamètre. Mais ces mesures peuvent varier.
Elle est constituée d'un alliage particulièrement résistant, dans lequel est amalgamé de très petits morceaux de matières cristallines, légèrement différentes de celles qui sont placées à l'intérieur de la poignée.
L'intérieur de la poignée comporte un emplacement contenant un cristal similaires aux cristaux utilisés dans les moteurs Triche-Lumière mais dont l'extension du schéma structurel atomique est plus complexe. Il varie d'un sabre à l'autre. Il est à noter que les sabres qui émettent une énergie de même couleur possèdent des schémas plus similaires que ceux qui émettent des lames de couleurs différentes.

12.9.2 Fonctionnement

Quand cette poignée est activée, soit par une pression particulière, soit en tournant une partie de la poignée sur son axe, la forme cristalline est mise en contact avec le milieu externe (y compris le vide spatial) et l'énergie circule sur une longueur de 90 cm en moyenne.
Cette énergie semble être une sorte de mélange de matière et de plasma mais impossible d'en prélever un échantillon pour le vérifier.
Cette « lame » d'énergie peut découper la plupart des matières, après contact plus ou moins prolongé. Elle dégage beaucoup de chaleur sans atteindre les températures extrêmes nécessaires à l'état plasma de la matière.
Il semble que le pouvoir destructeur de cette arme s'active lorsque de la matière pénètre dans l'espace délimitant la lame. Sans cette particularité, la première cible à être carbonisé dès la sortie de la lame serait l'infortuné porteur.
Plutôt que de séparer la matière, comme le ferait une lame solide classique, c'est le contraire qui se passe : la matière se désintègre au passage de la lame laser.
Le déplacement de la lame dans une atmosphère dense provoque des effets sonores et lumineux variables selon ses composantes : pour le son, de l'aigu strident au bourdonnement grave ; pour la lumière, des petits éclairs jusqu'à l'apparition d'une éblouissante lumière. Ces variations peuvent être désagréables et nécessitent parfois, dans des atmosphères atypiques, le port d'une protection auditive ou visuelle.
Par contre quand deux lames de sabres lasers s'entrechoquent, elles ne parviennent ni à se traverser, ni à s'altérer. Cependant, une augmentation de la luminosité de chacune des lames est systématiquement observée. De plus, il se produit parfois des phénomènes d'éclairs ou d'arcs en ciel du plus bel effet.

12.9.3 Fabrication

Les sabres lasers existant actuellement sont des reliques datant de plus de 20.000 ans, donc d'avant la première Assemblée Galactique.
La technologie NT6 de l'Assemblée Galactique est incapable d'expliquer exactement leur fonctionnement. Elle est également dans l'impossibilité de le reproduire.
De plus, personne ne semble savoir où trouver les formes cristallines nécessaires, sans compter que l'extraction d'une matière qui émet une zone de désintégration de 90 cm autour d'elle pose des problèmes évidents d'exploitation !
Officiellement, personne n'a observé ce phénomène de « bulle de désintégration » sauf lors d'expériences malheureuses sur des sabres lasers (il est arrivé que la Guilde soit invitée à remédier à cet épineux problème).

12.9.4 Posséder un sabre laser

Le sabre laser est bien plus qu'une simple arme à énergie, il est considéré comme un symbole !

Il faut rappeler que les porteurs de sabre laser ne sont pas restreints à cette arme... C'est effectivement une arme blanche ou un outil puissant mais il ne permet pas de dévier efficacement les tirs d'armes à distance, ce qui réduit gravement son efficacité en tant qu'arme unique.
Tout soldat, mercenaire, aventurier… qui porte un sabre laser possède aussi une ou plusieurs armes à distance et une autre arme blanche moins voyante. Le sabre laser est une arme de plus qui n'est utilisée en combat que dans des conditions adéquates: l'apparition d'un opposant armé d'un sabre laser, par exemple.
C'est aussi une arme dangereuse pour son utilisateur ; les cas d'automutilations durant un entraînement ou un affrontement sont nombreux et viennent ranger le sabre laser à la deuxième place du classement de la dangerosité, juste après le « Nano-fouet Haln » !

12.9.5 Obtenir un sabre laser

Pour acquérir un sabre laser, il faut souvent en être jugé digne par son précédent porteur qui le transmettra après sa mort ou au moment où il décidera de partir « à la retraite ». Selon la culture, la méthode de transmission peut aller de la cérémonie élaborée, avec plein de rituels, épreuves, etc., jusqu'à des moyens beaucoup moins formels, lors d'une retraite en terre sauvage et isolée, avant le dernier voyage de précédent possesseur. Le choix est aussi vaste que le nombre de cultures représentées dans l'AG. La réinterprétation de symboles est un phénomène courant aussi bien sur Terre que dans les différentes sociétés spatiales.
Il est toujours possible de s'en procurer par d'autres moyens mais cela entraîne souvent des complications liées aux codes de conduite respectés par les possesseurs de sabre laser.
Il est clair qu'il existe des tueurs spécialisés dans la « récolte » de sabres lasers, payés par des collectionneurs fortunés... La transmission peut donc passer par des voies moins honorables qu'une cérémonie d'investiture.
Cependant, le monde des porteurs de sabre lasers est relativement réduit et un porteur surgi de nulle part et portant le sabre ayant appartenu à un autre risque d'attirer l'attention et la curiosité des anciens « amis » ou même des anciens ennemis du précédent porteur. Sortir un sabre laser est un événement qui se remarque et et qui marque longtemps.

12.9.6 Le code

Porter un sabre laser, c'est faire partie d'une sorte d'élite qui respecte un code de l'honneur, archaïque pour certains planète, toujours le bienvenu sur celles dont la spiritualité est plus développée. Plus qu'un code, il s'agit d'une sorte de ligne de conduite, laissant beaucoup de marge à l'interprétation...
Le code tacite impose de « tomber la chemise » lors d'une rencontre avec un autre porteur. Toutes les autres armes sont déposées et chacun dégaine son sabre afin de se soumettre au Test... Tout cela

reposant sur l'honneur (évidemment) et la prise de risque ; C'est toute la subtilité entre courage et témérité.
Évidemment, il y a des tricheurs. Un félon (du genre : celui qui fait semblant de se débarrasser de ses autres armes et de dégainer son sabre pour produire un pisto-laser et dessouder son opposant par surprise) a vite fait d'avoir une réputation dans le cercle fermé et informel des porteurs de sabre laser dans l'AG et au-delà. Il a ensuite de fortes chances de terminer sa vie pourchassé et mis à mort par tout porteur de sabre, quelle que soit son affiliation.
Les porteurs de sabre laser ont un comportement qui se rapproche grandement des samouraïs. Il est arrivé à certains d'entre eux de laisser la vie à un ennemi, voire de le défendre, en suivant ce code.
Tout ceci parce que le sabre laser est plus un symbole qu'une simple arme, un peu obsolète et pas forcément efficace en combat face à d'autres armes (même si c'est un fantastique outil) mais parce qu'il véhicule les valeurs d'un véritable guerrier. Avec toute la mythologie plus ou moins orientale et philosophique présente autour de cette notion...
Un adversaire avec un sabre laser (et ses autres armes) a cette espèce d'aura qui impose une forme de respect...
Se battre en duel avec une arme qui tranche au moindre contact implique une technique achevée au-delà du simple entraînement physique. Il faut un esprit discipliné à l'extrême et trempé comme l'acier pour jongler avec, plus encore pour oser la croiser avec celle d'un adversaire dans un combat ou la moindre erreur est potentiellement fatale !
Cela implique du courage... mais aussi une forme de folie inconsciente... futile mais souvent très belle. En utiliser un, c'est appartenir à un groupe à part, dont chaque membres en vient à respecter ce qu'ils appellent l'honneur.
Il est arrivé qu'un manieur de sabre laser épargne la vie de son adversaire pour des raison aussi simple que la technique du perdant, pour inefficace qu'elle fut, ne manquait pas de « panache »...

12.9.7 Les légendes

On raconte aussi que certains sabres auraient une sorte de conscience qui pourrait influencer leur porteur. Il parait même qu'après une longue période de possession et d'utilisation, certains sabres seraient capables de dévier d'eux-mêmes des projectiles ou des tirs de pistolets lasers, sans l'intervention consciente et active du porteur... Mais cela fait peut-être partie de la légende.
Il y a des lignées de manieurs de sabre qui prétendent que leur esprit vient rejoindre celui de leur sabre après la mort. Les sabres en question deviennent ainsi des trésors familiaux ou claniques. Ils sont l'objet d'une vénération parfois religieuse et leur vol peut déclencher des vendettas terribles, entraîner des empires, voire des mondes entiers dans des guerres acharnées.
Quelques-uns auraient perdu la capacité de trancher de la matière vivante, rendant dans ce cas le sabre laser aussi efficace qu'un simple bâton.

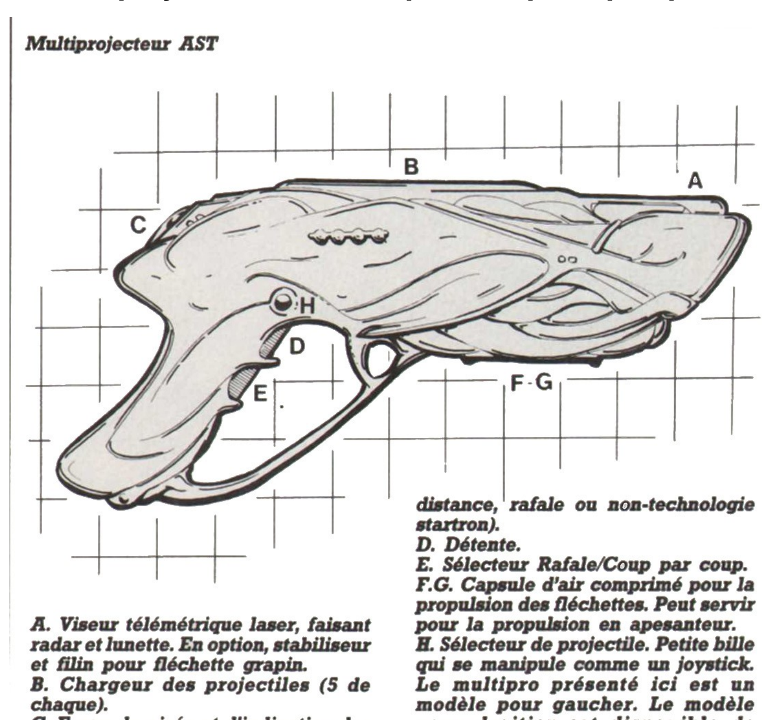
12.9.8 Pour la Guilde

Les sabres lasers sont des générateurs de brèches contrôlées. La couleur et l'énergie dégagée par un sabre laser est due au passage de la matière de l'univers dans lequel est utilisé le sabre laser vers celui où mène la brèche. Les Norjans parlent de limite d'accrétion (un peu comme dans un trou noir mais sans l'attraction).
Les Norjans pensent que la race qui a fabriqué les sabres lasers pouvait voyager entre les dimensions pour créer ou du moins pour assembler les sabres lasers.
La Guilde ne possède pas encore la technique permettant de fabriquer de nouveau sabre laser mais elle peut, dans certains cas, réparer les sabres dont l'enveloppe de la poignée n'est plus hermétique et produit donc des « lames » supplémentaires dans des directions non souhaitées : un Mega transporte momentanément le sabre dans un univers parallèle dans lequel le cristal n'est pas actif, ce qui permet d'effectuer les réparations sans risque d'être désintégré.
Il arrive aussi que certains sabres deviennent instables et créent, par résonance, des brèches dans les lieux où ils sont utilisés. C'est dans ce genre de situation que la Guilde est amenée à récupérer l'arme détraquée pour, soit la détruire, soit l'amener dans un univers parallèle ou le cristal est inerte. A moins que les vieux de la Guilde ne décident de la stocker dans les archives du sanctuaire jusqu'à

ce qu'ils trouvent le moyen de l'utiliser.
La Guilde a récupéré un certain nombre de sabres lasers et en fournit parfois à certains de ses agents, pour des missions particulières ou même le leur confie définitivement en récompense de leurs actions et de leur comportement dans l’adversité ; c’est un grand honneur qui est le plus souvent attribué à des anciens de la Guilde.
Perdre un sabre laser est une faute grave qui nécessite une autre mission pour tenter de le récupérer.
Certains cristaux de sabre laser ont la possibilité d’emmagasiner un grand nombre d’informations et de les faire « vivre » arrivé à un certain niveau de complexité ; ce qui peut aboutir à l’apparition d’une forme de conscience qui s’inspire de ses porteurs successifs. Cela finit par donner au sabre une sorte de personnalité. Ce phénomène est rare et il est surtout constaté pour les sabres lasers qui ont beaucoup « vécu ». Dans certains cercles de porteurs ou d’historiens, ces sabres sont considérés comme des légendes.
Les capacités de ces cristaux changent en fonction de l’univers dans lequel ils sont utilisés et il arrive que le sabre puisse bavarder avec son porteur.
Une légende, qui circule au sein de la Guilde des Megas, raconte qu’un ancien adepte de la « voie de la volonté » aurait voulu se transférer dans son sabre laser... et qu’il y serait encore !
On parle aussi de sabre ayant la capacité de dominer leur porteur…
Certains sabres « conscients » peuvent décider d'empêcher le passage de matière complexe ; on raconte que certains êtres/cristaux, en parvenant à un stade conscient, sont pris d'une telle admiration pour la complexité de l'univers qu'ils refusent dorénavant de l’endommager...
Dans certains univers, les sabres perdent la capacité de faire passer dans leur brèche la matière complexe comme les cellules du vivant, ce qui les rend inefficaces comme armes (sauf contre des machines).
Les formations de la guilde à l'utilisation des sabres laser se font dans un type d'univers comme QF4 0106, sur une petite lune possédant une l'atmosphère particulière qui produit en plus des effets lumineux et sonores importants lors de l'utilisation des sabres. Tout Mega devenu récemment possesseur d'un sabre laser, est cordialement invité à y aller faire un stage.
A l'issue de ce stage, une petite cérémonie a lieu lors de la remise officielle du sabre à son porteur ; on parle aussi d'une forme de bizutage au cours lequel un manieur de sabre expérimenté inflige une raclée au nouveau ; d'autres prétendent qu'il ne s'agit plutôt que d'une initiation à la prudence et à l'humilité...

12.10 Les modèles de Multi-projecteur de la Guilde

Conçu et produit sur Norjane, par et pour des Megas, cet appareil n'est disponible qu’au sein de la Guilde.
Le multiprojecteur, c'est un peu – depuis quelques siècles – le couteau suisse des agents de la Guilde. Egalement surnommé « Le boursouflé » il en existe de nombreux modèles différents doit voici les plus courant :



A. Viseur télémétrique laser, faisant radar et lunette. En option, stabiliseur et filin pour fléchette grapin.
B. Chargeur des projectiles (5 de chaque).
C. Ecran de visée et d’indication des paramètres (projectile en service, distance, rafale ou non-technologie startron).
D. Détente.
E. Sélecteur Rafale/Coup par coup.
F.G. Capsule d’air comprimé pour la propulsion des fléchettes. Peut servir pour la propulsion en apesanteur.
H. Sélecteur de projectile. Petite bille qui se manipule comme un joystick. Le multipro présenté ici est un modèle pour gaucher. Le modèle pour droitier est disponible de manière égale et démocratique.

12.10.1 Multi-projecteur Modèle « AST »

D'un encombrement équivalent au pistolaser et à peine plus lourd, il permet le tir de huit types de projectiles :
- fléchette à acide (FA) puissant,
- fléchette à somnifère (FS) rapide,
- fléchette grappin (FG),
- paralysant (PA),
- laser (LA),

- capsule de gaz (CG) fumigène mais on peut changer le gaz (diam. : 10 m),
- capsule explosive (CE) dégâts 3d6+6,
- pisteur (PI), adhésif.

Commentaires du service « M » : *Cet ancien modèle garde ses adeptes surtout chez les vieux de la guilde. Il est presque devenu un signe de l'expérience de son utilisateur, même si ses performances sont aujourd'hui considérées comme un peu dépassées.*

12.10.2 Multi-projecteur modèle « Classique » (réservé Mega, NT6)

D'un encombrement et d'un poids équivalents à ceux d'un pistolaser, il permet de tirer neuf types de projectiles, fluides ou ondes :
- fléchettes à acide (6d6 points de dégâts) (chargeur de 10),
- fléchettes-glaçons à somnifère (action en I round, nécessite une fléchette par tranche de 15 pts de Vitalité) (chargeur de 10),
- fléchette grappin (portée 50m, supporte 150 kg),
- ondes paralysantes (idem paralysant) (10 charges),
- mini-pisteur adhésif (portée 3 km) (chargeur de 5),
- capsule de gaz (nature selon chargeur : fumigène, soporifique, hilarant, ect.),
- capsules explosives (3d6+6 points de dégâts) (chargeur de 7),
- micro-jet d'eau sur-compressé (équivalent d'un chalumeau) (autonomie de 6 rounds, 6d6 points de dégâts par round),
- jet d'air comprimé (pour évolution en apesanteur) (autonomie 21 rounds).

Commentaires du service « M » : *Le multiprojecteur n'est pas une arme en lui-même, bien qu'il puisse causer de terribles dégâts. D'ailleurs les Megas ne l'utilisent pas en tant qu'arme. Tuer ou blesser une créature, sauf circonstances exceptionnelles, avec un multiprojecteur est considéré comme une atteinte grave à l'éthique des Megas.*
La sélection du projectile se fait par une petite trackball qui se trouve à portée de l'index de la main qui tient l'arme : Le projectile sélectionné s'affiche dans un petit écran sur le dessus de l'engin.

12.10.3 Multi-projecteur modèle « CONTINUUM » (expérimental)

Le Modèle Continuum est une tentative pour faire fonctionner le boursouflé dans les univers où le fonctionnement des modèles classiques peut être perturbé.
D'un encombrement et d'un poids équivalents à celui d'un laser lourd, le modèle Continuum permet de tirer six types de projectiles, fluides ou ondes :
- Projectile « Halte là ! » un cylindre de matière souple s'étale à l'impact de la cible avec un maximum d'effet stoppant (chargeur de cinq projectiles).
- Lance grappin (grappin non fourni sur ce modèle ; portée : environ 30 m selon grappin et corde)
- Ondes paralysantes (idem paralysant) (chargeur de cinq charges). Cadence de tir avec préchauffage variable selon situation (généralement / 2 voir par 3 ou 4 sous peine d'enrayage).
- Capsule de gaz (nature selon chargeur : fumigène, soporifique, hilarant, ect.) portée 30m
- Micro-jet d'eau sur-compressé (équivalent d'un chalumeau) (autonomie d'approximativement six rounds, 6 points de dégâts par round).
- Flash de lumière éblouissante (Dix éclairs lumineux ou lampe torche avec une autonomie de dix heures).

Commentaires du service « M » :
La sélection du type de projectile tiré s'effectue par un système mécanique qui, parfois, à tendance à s'encrasser et à se coincer.
Ce modèle de Multiprojecteur n'a pas encore totalement fait ses preuves mais est apprécié en dépit de performances parfois aléatoires. Souvent, il est préférable d'avoir un outil mal fichu mais utilisable plutôt que d'avoir les mains vides !

12.10.4 Multi-projecteur « L » (LIGHT)

Version plus économique et résistante du Multiprojecteur « classique », le Multiprojecteur L ne comporte que quatre options (avec chargeurs réduits) :

- Mini-pisteur adhésif (portée 3 Km) – Chargeur : 3
- Ondes paralysantes (équivalent paralysant) - Chargeur : 5
- Fléchette grappin avec filin et mini treuil (portée 25 m, peut soutenir 150 Kg, à une vitesse de montée de 5m/rd)
- Micro-jet d'eau sur compressé (équivalent d'un chalumeau) (autonomie d'approximativement 6 rounds, 6 points de dégâts par round)

Commentaires du service « M » : *Le Multiprojecteur L est un modèle fiable et bon marché, couramment confié aux chefs de groupe composé d'agents peu expérimentés ou lors de missions mineures.*

12.10.5 Multi-projecteur Modèle « M » ou MAST phase 2B (modulaire)

Le fin du fin en la matière, ce modèle aux modules interchangeables correspond aux fruits de siècles de recherches en collaboration avec les « Maîtres du métal » de « Omicron Leporis Bis », la haute caste des conceptech Ganymédiens.
Le résultat est un mélange de technologie Mega et du meilleur de ce qu'est capable de produire la technologie ganymédienne. Ce modèle est relativement facile à réparer ou à modifier... A condition d'avoir accès aux ateliers du Sanctuaire de la Guilde ou à ceux des Maîtres du métal.

Étonnamment léger, ce modèle comporte jusqu'à 11 fonctions.

- **6 projectiles à propulseur magnétique possibles parmi :**
  1. Fléchettes à acide (dégâts 6D6)
  2. Fléchettes à glaçon somnifère (action en 1 round, nécessite 1 fléchette par tranche de 15 pC)
  3. Mini-flèches avec option « stop » la tête du projectile s'ouvre en croix pour fournir une grande surface d'impact capable de stopper ou de déséquilibrer la charge d'un animal de 80 Kg (dégâts 2D6, force d'impact pour l'option « stop » : 5d6)
  4. Fil adhésif synthétique auto-contractant
  5. DARC (neutralisation 4D6 min.)
  6. TASP (effet 4D6 min., 10 décharges euphorisantes, 10 décharges « ivresse ») (1,3)
  7. « Glue » (colle universelle qui agglomère sur toute surface, chargeur 10 doses, prise en 1 round)
  8. Slasher (2 projectiles reliés par un mono-filament de 30cm, dégâts 8D6) en discussion !
  9. Fusées éclairantes (10 rounds)
  10. Mini-pisteur adhésif (portée 3 Km)
  11. Capsules de gaz (gaz hilarant, gaz fumigène, gaz lacrymogène, gaz irritant, gaz à dispersion (rempli une zone de 5m de fumée et de particules anti-IR et anti détection thermique, nuage de 10 rounds)
  12. Capsules explosives (normales (dégâts 3D6+6), végétales (durée 4D6 jours), défensives (dégâts 2D6), « flash-bang » (flash lumineux + forte détonation)
  13. Capsules de peinture (zone de 3m)
  14. Pulse gravitationnel (augmente la gravité de 2 à 5G sur un diamètre de 10cm, 1 tir/3 rd (Expérimental)
  15. Gaz frigorifique (gel d'une surface de 5cm2, 1 tir/3 rd)
- **et puis 5 autres types de gadgets :**
  16. Micro-jet d'eau surcomprimé (équivalent d'un chalumeau, 10 rounds, dégâts 6D6)
  17. Jet d'air comprimé (évolution en apesanteur, 50 rounds)
  18. Fléchette grappin avec filin et mini treuil (portée 50m, peut soutenir 300 Kg, à une vitesse de montée de 5m/rd)

19. Ondes paralysantes (équivalent paralysant lourd, chargeur de 10) (1,2)
20. Ondes électriques (paralysie 1D6 min., chargeur de 10) (1,2)
21. Ondes soniques (infrasons, paralysie 1D6min., chargeur de 10) (1,2)
22. Rayon tracteur (objet de 2Kg maximum, 50 rounds, portée 3m)
23. Lampe (portée 150m, autonomie 8h)

Les options (entraîne la suppression d'un gadget) :

24. Tir en rafale (quant c’est possible)
25. Visée IR/Startron
26. Visée laser
27. Stabilisateur gravitationnel (+5 et tir visé pour 20 secondes par chargeur)
28. Contrôle mental du MAST (réservé au Mega possédant des pouvoirs psy)
29. Antivol à lecteur d’empreintes digital sur la crosse. (Paramétrable pour toute une équipe)

De base, le phase 2B contient un mini-ordinateur pour un contrôle vocal simplifié de la sélection des « munitions », interfaçable avec tous les types d'ordinateurs standard de l’AG (connexion avec ou sans fil).

Commentaires du service « M » : *Cette version personnalisable est réservée aux agents expérimenté. Sinon, ce petit bijou est potentiellement à considérer comme du NT7 dans le reste de la galaxie. Vous êtes prévenu : cet outil ne doit être perdu sous aucun prétexte !*

Chapitre 13 - Les véhicules

En cours de mission, vous utiliserez souvent des véhicules.
Impossible de guider vos choix en ce qui concerne ceux des planètes isolées : chacune a ses modes et ses usages et vous trouverez de tout, depuis l'engin à vapeur, à alcool ou à pétrole jusqu'au glisseur NT5 avec carrosserie en bambou au goût du jour, en passant par le pousse-pousse, la chenille (long camion modulaire à multiples remorques) et autres modèles exotiques.
Pour les mondes plus standards de l'AG, voici un aperçu de quelques véhicules communément rencontrés, représentatifs de leur famille respective de vaisseau. Il s'agit des versions de base, étant bien évident que les machines plus grosses sont adaptées aux besoins et aux moyens de leurs propriétaires. Cela vous permettra toutefois d'en choisir un adapté à vos besoins.

13.1 Véhicules de surface

Magnétoglisseur « Zondermach AK47 »
Le glisseur est l'engin le plus utilisé sur les routes bien entretenues. Celles-ci comportent des rails enterrés qui servent à la fois de générateur de champ pour maintenir l'appareil à environ 1 m du sol et de guide pour le pilote automatique. Une fois l'adresse de la destination indiquée à l'ordinateur de bord, il n'y a plus qu'à se laisser emporter. Le conducteur reprend les commandes lorsqu'il ne peut donner d'adresse précise, qu'il navigue à vue (lors d'une poursuite par exemple) ou bien s'il quitte les routes du réseau pour des chemins « libres ». Il doit alors sortir les roues, ne pas dépasser 100 km/h environ (tout dépend de l'état des chemins) ou bien passer en antigrav, ce qui limite l'autonomie du glisseur à 400 km.
La plupart des modèles sont prévus pour 5 ou 6 passagers. Si vous voulez enquêter discrètement, c'est le véhicule idéal. Il se loue facilement un peu partout, pour 800 à 2.000¢r par semaine ou s'achète pour 200.000¢r.
Type : magnétoglisseur de luxe
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Dimensions (long. / larg. / haut.) : 4 m / 1,5 m / 2 m
Milieux : terre / mer
Propulsion : antigrav et électromagnétique
Autonomie : 1000 km
Passagers : 5
Vitesse maximale : 300 km/h
Accélération max : 50 km/round
Vitesse optimale : 150 km/h
Maniabilité : 3
Protection :
- CD accident : 4
- structure : 100
Libres de leur mouvements sur mer, les magnétoglisseurs sont obligés de suivre les pistes idoines sur terre (en pilotage auto).

Voiture standard « Prolobil »
Type : voiture standard
Contrairement au magnétoglisseur, qui est un type de véhicule, Prolobil désigne une marque. Les usines Prolobil sont les seules à avoir popularisé un modèle unique dans toute l'AG, dont seules changent la couleur et la motorisation (turbine électrique, à gaz ou moteur à explosion). La Prolobil est elle aussi un moyen de transport discret par excellence mais il vous faudra penser à ses inconvénients. Le premier est le manque de classe de l'engin, qui est à proscrire si vous devez

impressionner. Les suivants sont sa pauvre maniabilité et sa faible vitesse, qui rendent toute poursuite vaine (sauf celle d'une autre Prolobil). Enfin, totalement dépourvue d'antigrav, la Prolobil doit contourner tout ce qui n'est pas terre ferme (marais, rivière).
Selon que la Prolobil est fabriquée sur place ou importée, son prix varie entre 5.000¢r et 15.000¢r.
Elle se loue rarement, l'usage étant plutôt de l'acheter, puis de la revendre entre 75% et 20% du prix payé selon son état.
NT construction : 4
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Dimensions (long. / larg. / haut.) : 2m / 1,5 m / 1.5 m
Milieux : terre
Propulsion : moteur à explosion ou turbine
Autonomie : 500 km
Passagers : 4
Vitesse maximale : 150 km/h
Accélération max : 30 km/round
Vitesse optimale : 100 km/h
Maniabilité : 1
Protection :
- CD accident : 2
- structure : 50
Petite et tenant mal la route, la Prolobil a deux avantages décisifs. Elle coûte trois fois rien et on trouve des pièces partout dans l'AG.

Glisseur de sport « Fuzarelli F60 »
Type : glisseur de sport
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Dimensions (long. / larg. / haut.) : 3 m / 1 m / 1,5 m
Milieux : terre / mer
Propulsion : antigrav, turbine et électromagnétique
Autonomie : 2000 km
Passagers : 2
Vitesse maximale : 500 km/h
Accélération max : 200 kmh/round
Vitesse optimale : 250 k m / h
Maniabilité : 3
Protection :
- CD accident : 5
- structure : 75

Convertible T/M/A « Tsukudarii VF1 »
Le convertible T/M/A (Terre/ Mer/ Air), comme l'indique sa fiche technique, page 79 des règles, combine les diverses techniques de vol et de propulsion pour circuler où bon vous semble, y compris sous l'eau jusqu'à 200 m de fond. Il peut aussi rouler sur ses roues ou suivre un réseau magnétique pour économiser son énergie. Dans la même optique, de petites ailes rétractables lui évitent, en vol atmosphérique, de tirer toute l'énergie nécessaire sur ses générateurs antigrav.
Il se conduit sur terre comme tout autre véhicule, en automatique ou en manuel mais l'utiliser en vol ou sous l'eau nécessite le talent de Pilotage. Aidé par l'ordinateur, ce pilotage peut toutefois être considéré comme facile ou très facile dans des conditions normales.
Sachez-le, le convertible est un engin de luxe, qui attire les regards et suscite les convoitises. Il vous conférera d'office un statut de ViP et les forces de l'ordre vous considéreront selon l'ambiance locale comme des officiels en ballade ou des gros bonnets de la pègre en goguette. Le plus répandu, le Tsukudarii VF1, coûte la bagatelle de 800.000¢r et ce n'est pas le plus cher ! Sur les planètes

« riches », on en trouve à louer, pour 4.000¢r la demi-journée.
Type : convertible T/M/A
NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : 6
Dimensions (long. / larg. / haut.) : 3 m / 2 m / 2 m
Envergure (mode avion) : 8m
Milieux : terre / mer / air
Propulsion : antigrav, électromagnétique, turbine
Autonomie : 1500 km
Passagers : 4
Vitesse maximale : mach 1
Accélération max : 250 km/round
Vitesse optimale : 250 km/h (T/M), 500 km/h (A)
Maniabilité : 2
Armement : 1 tourelle légère (en option)
Protection :
- CD accident : 3
- structure : 100

Van ou pick-up « Asphalt devourer »
Si votre activité de couverture implique l'exploration, que ce soit pour une firme de « recherche et développement » ou une université, choisissez le van ou son équivalent découvert, le pick-up (qui est souvent un van dont les parois se replient dans les flancs). Ce véhicule suffira parfois à vous faire cataloguer et à susciter une légère défiance de la population mais si de toute façon vous devez poser des questions et fouiner alors que vous n'êtes pas de la police, il sera préférable à un glisseur, qui vous ferait passer pour des individus suspects. Il est en outre de dimensions généreuses et donc pratique pour transporter beaucoup de matériel ou servir de chambre d'hôtel aux Megas si les lieux d'asile viennent à manquer (certains modèles disposent de couchettes escamotables).
Enfin, étant destiné à sillonner les pistes des contrées sauvages, il comprend divers gadgets tels que treuils, phares orientables, radars, vitres blindées percées de meurtrières pour le tir et si cela est autorisé, armement autoporté (tourelles).
En revanche, cet engin est généralement terrestre et à roues. Les modèles à magnétoglisseur ou à antigrav sont moins fréquents et plus chers.
Le prix moyen d'un van va de 100.000 à 400.000¢r. On en trouve d'occasion à partir de 50.000¢r et en location à partir de 4.000¢r par semaine.
Type : van
NT construction : 5
NT réparation : 4
NT recharge : 4
Dimensions (long. / larg. / haut.) : 5 m / 2 m / 2,5 m
Milieux : terre
Propulsion : électrique
Autonomie : 2500 km
Passagers : 7
Vitesse maximale : 750 km/h
Accélération max : 100 km/round
Vitesse optimale : 300 km/h
Maniabilité : 2
Armement : 2 tourelles légères (en option)
Protection :
- CD accident : 4
- structure : 200

13.2 AVIONS

Si vous désirez faire intervenir des avions dans votre scénario, vous pouvez utiliser comme référence les trois engins types présentés ici.

Biplan toile et bois « Bip Bip »
Pas d'équivoque possible, le Bip-Bip (biplan biplace) a été piqué sur un modèle terrien des débuts de l'aviation. Il est fabriqué en Taswarnie, une province d'Alvarande spécialisée dans la fabrication de jouets, d'attractions foraines et de machines baroques.
Prévu pour des acrobaties, le Bip-Bip peut aussi être armé. Son atout est sa facilité de réparation.
Type : avion Biplan toile et bois
NT construction : 3
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Propulsion : moteur à explosion
Autonomie : 500 km
Équipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 50/200 km/h
Accélération max : 30 km/round
Vitesse optimale : 125 km/h
Maniabilité : 4
Armement : (1 mitrailleuse)
Protection :
- structure : 30

Chasseur monoplan à hélice « AK 160 Corsaire »
Le AK 160 est aussi utilisé pour sa facilité de réparation, comme engin de chasse ou de reconnaissance, partout où les antigravs sont inadaptés : planètes mal ravitaillées en pièces de haute technologie, NT insuffisant, zones de forte activité tectonique (ayant tendance à perturber les antigravs).
Type : chasseur monoplan à hélice
NT construction : 3
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Propulsion : moteur à explosion
Autonomie : 800 km
Équipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 200/700 km/h
Accélération max : 50 k m / h /round
Vitesse optimale : 400 km/h
Maniabilité : 4
Armement : mitrailleuses, canon
Protection :
- structure : 100

Chasseur à réaction « MacMach »
Type : Chasseur à réaction
NT construction : 4
NT réparation : 4
NT recharge : 4
Propulsion : réacteur à kérosène
Autonomie : 2000 km
Équipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 500/3000 km/h
Accélération max : 200 km/round

Vitesse optimale : 1500 km/h
Maniabilité : 5
Armement : canon (4d6 x 4) missiles (1)
Protection :
- contre-mesures électroniques
- leurres
- structure : 150

Orbital-sol
La plupart des véhicules capables de relier une station orbitale et le sol sont, soit des navettes de ligne pour 20 à 300 passagers, soit des engins militaires (barges de débarquement, chasseurs), soit des barges-cargo transportant du fret. Quelques particuliers possèdent des Koyamm-Hrashi Y5, version civile du KZ-Y2. Il s'agit de patrons d'industrie, de nobles fortunés, parfois de riches associations. Inutile de chercher à en acheter dans le cadre d'une mission. Ces engins ne sont fabriqués que sur commande, avec de longs délais de livraison. A moins que le hasard n'en mette un sur votre route, à un prix d'occasion abordable, c'est-à-dire autour de 20 millions de seguelds, vous n'avez aucune chance...

Vaisseaux Ykos
Les vaisseaux Ykos sont rares comme le loup blanc. Un Ykos Ell-Ylphott y passant sa vie comme un bernard-l'ermite dans sa coquille, acquérir un chasseur Ykos signifie que son propriétaire est mort, donc qu'il faut le venger en liquidant l'actuel pilote, à moins qu'il ne fasse partie des dix ou douze héros de l'espace, à qui un Ykos a légué sa machine... Seuls les plus téméraires en prennent les commandes. Mille fois adaptées, elles n'ont plus rien de standard et portent rarement la moindre indication. Mais ces chasseurs, mélange empirique de technologies incompatibles sont les plus redoutables chasseurs et se négocient autour de 2.400M¢r.

13.3 Engin spatiaux

Les engins spatiaux sont catégorisés en 7 types, caractérisant leur taille, leur vitesse en triche lumière et leur maniabilité. On peut même s'en servir pour estimer leur fonction probable. Mais, bien sur, il existe une multitude d’exceptions.

Les 7 types de vaisseaux :

Type de vaisseau	Vitesse TL	Exemple	Maniabilité
Type 1	40	Chasseurs	5
Type 2	30	Chasseur lourd (Meta chasseur scorpion), navette	4
Type 3	25	Cargo léger, vaisseau de plaisance	3
Type 4	20	Croiseur, vaisseau Cargo	2
Type 5	15	Destroyer, barge de transport	2
Type 6	10	Cargo lourd, porte astronef	1
Type 7	5	Vaisseau monde, Léviathan	0

Exemples de vaisseaux :

Yacht de luxe « Shangrila »
Classe : yacht de luxe
Type : 3
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 3 mois
Équipage / Passagers : 3/21

Volume frêt :
- total : 50 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 30
Vitesse optimale / limite : 50 UV / 100 UV
Maniabilité : 3
Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2
Armement : 1 tourelle légère
1 navette de débarquement
Protection :
- bouclier : 1500
- structure : 400
Calculateurs : ; Tir auto : 12
Prix : 200M¢r.

Intercepteur embarqué « Scorpion noir »
Classe : intercepteur embarqué
Type : 1
NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : 6
Autonomie : 3 jours
Équipage / Passagers : 1 / 0
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 300 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale / limite : 80 UV / 150 UV
Maniabilité : 5
Détecteurs :
- portée utile : 100000 km
- sensibilité : 3
Armement : 2 tourelles standard
Protection :
- bouclier : 2000
- structure : 200
Calculateurs : 1(+1 auxiliaire maximum) ; Tir auto : 10
Prix : 250M¢r.

Scorpion Blanc :
Modèle semblable au scorpion noir mais avec triche-lumière et détecteurs identiques au Croiseur impérial.
Autonomie : 12 jours
Équipage : 2 (ou 1, +1 calculateur aux.)
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 35
Calculateurs : 1(+2 auxiliaires maximum) ; Tir auto : 10
Armement : 2 torpilles
Prix : 800M¢r.

Vaisseau pirate (camouflé en cargo) « Bright beauty »
Classe : vaisseau pirate (camouflé en cargo)
Type : 3
NT construction : 5

NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 6 mois
Équipage / Passagers : 5/20
Volume fret :
- par module : 300 m3
- cale secrète : 100 m3
- total : 1000 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 30
Vitesse maximale : 250 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale / limite : 60 UV /120 UV
Maniabilité : 3
Détecteurs :
- portée utile : 2000000 km
- sensibilité : 3
Armement :
- 3 tourelles légères
- 4 tourelles standard
- 1 torpille « Dard d'argent »
2 navettes de débarquement
20 mercenaires
Protection :
- bouclier : 2000
- structure : 400
Calculateurs : 3 (+4 auxiliaires maximum) ; Tir auto : 12
Prix : 500M¢r (+ prix des navettes et torpilles).

Cargo lourd « Zool Mehtem mk4 « le Ventru » »
Classe : cargo lourd
Type : 6
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 2 ans
Équipage / Passagers : 40/75 *
Volume fret :
- par module : 10000 m3
- total : 100000 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 10
Vitesse maximale : 100 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale / limite : 30 UV / 100 UV
Maniabilité : 1
Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2
Armement : 1 tourelle standard
2 intercepteurs embarqués
5 navettes de débarquement
Protection :
- bouclier : 2500
- structure : 650

Calculateur : 1 ; Tir auto : 10
Prix : 400M¢r (+ intercepteurs et navettes).

Cargo léger « Proxima express LB112 »
Classe : cargo léger
Type : 3
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 5 mois
Équipage / Passagers : 7/12
Volume fret :
- par module : 500 m3
- total : 5000 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 25
Vitesse optimale / limite : 30 UV / 90 UV
Maniabilité : 2
Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 1
Armement 2 tourelles standard
3 navettes de débarquement
Protection :
- bouclier : 1500
- structure : 500
Calculateur : 1 ; Tir auto : 8
Prix : 140M¢r.

Proxima LB12
Identique au LB112 sans triche-lumière
Prix : 50M¢r

Torpille « Dard d'argent »
Classe : torpille
Type : 1
NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : -
Autonomie : 20 rounds
Niv pilotage automatique : 13
Triche-lumière : non
Vitesse optimale / limite : 100 UV / 150 UV
Maniabilité : 5
Détecteurs :
- portée utile : 100000 km
- sensibilité : 3
Protection :
- bouclier : 100/round
- structure : 50
Prix : 850 000¢r

Croiseur impérial « Kurushetra »
Classe : croiseur impérial
Type : 4

NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 1 an
Équipage / Passagers : 50/300
Volume fret :
- par module : 100 m3
- total : 500 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 25
Vitesse maximale : 250 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale / limite : 60 UV / 120 UV
Maniabilité : 2
Détecteurs :
-portée utile : 2 000 000 km
-sensibilité : 3
Armement :
- 30 tourelles légères
- 15 tourelles standard
- 20 torpilles « Dard d'argent »
21 intercepteurs embarqués
10 vaisseaux d'assaut planétaire
7 navettes de débarquement
300 soldats d'élite
Protection :
- bouclier : 3000
- structure : 700
Calculateur : 65 (1 par tourelle) ; Tir auto : 12
Prix : 25 000M ¢r (+ vaisseaux embarqués).

Vaisseau d'assaut planétaire « North star MK 5 »
Classe : vaisseau d'assaut planétaire
Type : 2
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 15 jours
Équipage / Passagers : 2/30
Volume fret :
- total : 10 m3
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 100 UV
Accélération max : 30 UV
Vitesse optimale/limite : 40 UV / 90 UV
Maniabilité : 3
Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2
Armement :
- 5 tourelles légères
- 2 tourelles paralysantes
- 1 démineur sonique (rayon d'action 100 m)
30 soldats d'élite
3 véhicules blindés

Protection :
- bouclier : 1000
- structure : 1000
Calculateur : 5 ; Tir auto : 10 (les deux tourelles paralysantes sont manuelles)
Prix : 150M¢r.

Navette sol-orbite « Koyamm-Hrashi KZ-Y2 Garde »
Classe : navette sol-orbite
Type : 2
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 7 jours
Équipage / Passagers : 1/20
Volume fret :
- total : 500 m3
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 150 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale / limite : 50 UV / 110UV
Maniabilité : 2
Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
Armement : pas d'armement
Protection :
- bouclier : 1000
- structure : 300
Prix : 35M ¢r

Cargo-chaland « Zool-ad-Kool MK5 « Mére-poule » »
Classe : cargo-chaland
Type : 6
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 10 ans
Équipage / Passagers : 12/- (12 unités cryo)
Volume fret :
- par module : 10000 m3
- total : 100 modules
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 170 000 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale / limite : 5 UV / 10 UV
Maniabilité : 0
Détecteurs :
- portée utile : I 0 000 000 km
- sensibilité : 3
Armement : 1 tourelle standard
5 navettes de débarquement
Protection :
- bouclier : 2500
- structure : 650
Le Mère-poule est un tracteur infralumineux (mange-poussière) qui entraîne avec lui un nombre variable de conteneurs d'origines diverses. C'est le moyen le plus économique pour les transports de

minerais sur de longues distance, à condition de ne pas être pressé.
Calculateur : 1 ; Tir auto : 8
Prix : 100M¢r

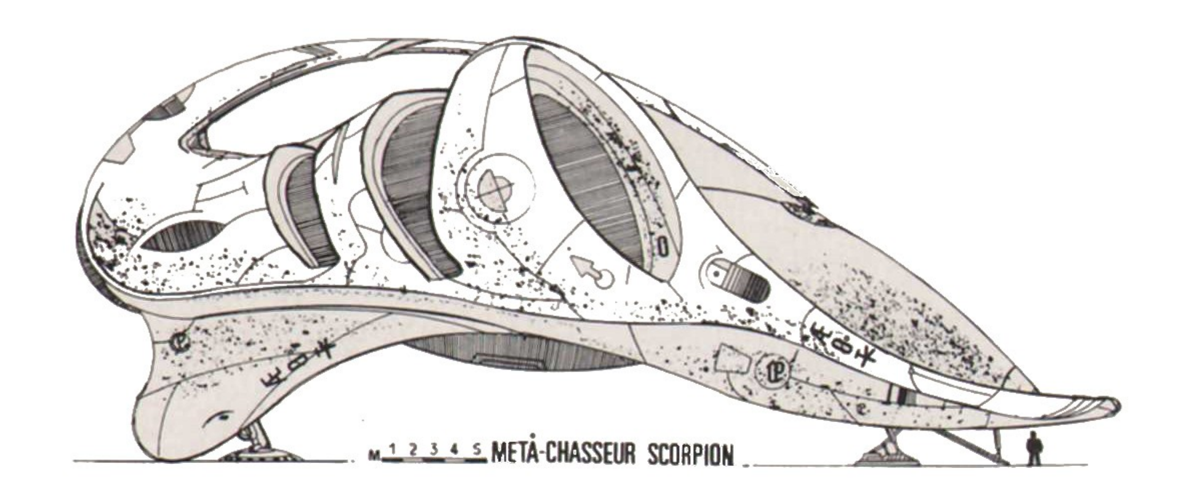
Barge planétaire/orbitale « Gaw & Trocknay BPL 2K « le Crapaud » »
Classe : barge planétaire/orbitale
Type : 5
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 4
Autonomie : 2 mois
Équipage / Passagers : 4/10
Volume fret :
- par module :
- total : 2000 m3

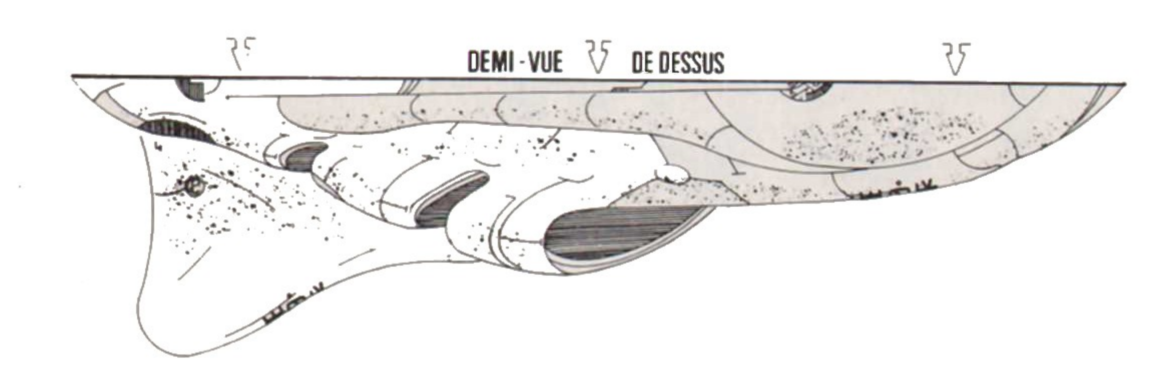
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 50 UV
Accélération max : 10 UV
Vitesse optimale / limite : 30 UV / 50 UV
Maniabilité : 1
Détecteurs :
- portée utile : 500000 km
- sensibilité : 1

Armement : 1 tourelle légère
Protection :
- bouclier : 500
- structure : 200

Calculateur : 1 ; Tir auto : 6
Prix : 4M¢r

Chasseur lourd « LE SCORPION »
Type : 2
Maniabilité : 5
Triche-lumière : oui
Vitesse TL maximale : 30





Classe : Chasseur lourd

Après les grandes guerres galactiques marquant le début de l'AG, d'énormes vaisseaux à la puissance dissuasive continuèrent de croiser dans le cosmos. Ils furent ensuite remplacés par des engins moins puissants mais plus mobiles. Enfin, lors du conflit récent entre l'AG et les humanoïdes nimiens, les combats se déroulèrent fréquemment en orbite planétaire ou à la surface de mondes inhospitaliers. C'est dans ce climat que fut mis au point le meta-chasseur Scorpion.

Il alliait la maniabilité d'un chasseur léger à la capacité de convoyer un commando d'une douzaine de personnes, avec son matériel, en plus de l'équipage, ajoutant à cela une capacité de feu maximum pour un vaisseau de cette taille.

Guide des utilisateurs :

A la fin des hostilités, une moitié des effectifs fut affecté aux opérations de l'AG, tandis que la réserve était mise à l'abri en vue d'utilisations futures. A l'heure actuelle, les Scorpions ont trois sortes d'utilisateurs. En général les Gardes Galactiques, parfois des mercenaires travaillant pour l'AG (dans ce cas, rare. il s'agit d'un « prêt » qu'il vaut mieux rendre en fin de mission et encore en état) et enfin les Mega à qui un nombre restreint d'appareils appartiennent en propre et à qui des engins de l'AG sont parfois prêtés. A ces trois catégories officielles s'ajoutent quelques Scorpions volés, dont l'usage est délicat. D'une part, les pièces sont d'une technologie extrêmement sophistiquée et absolument introuvable dans le commerce. D'autre part, à chaque fois qu'un tel vaisseau est repéré, l'AG met en œuvre toutes ses forces afin de le récupérer ou le détruire. Les voleurs sont donc en général des gens suffisamment forts pour l'avoir volé, l'utilisant presque aussitôt après le vol (quasi-impossibilité de réparation), pour de brèves opération suicides (le repérage de l’appareil attire inévitablement les Gardes Galactiques, sauf s'il est détruit. auquel cas il n'attire...que les espions de l'AG).

Fiche technique :

Le Meta-Chasseur lourd d'attaque et de défense rapprochée Scorpion. Extrêmement maniable, il fonctionne aussi bien en atmosphère que dans l'espace. Sa puissance de feu lui permet un tir

soutenu de toutes ses armes pendant deux jours continus. Il évolue à une vitesse à peine inférieure à celle de la vitesse de la lumière et supporte des manœuvres infligeant des accélérations atteignant 25g (au lieu de 7 ou 8g pour les vaisseaux standard, 12 à 18g pour les chasseurs et 32g ou plus uniquement en trajectoire rectiligne, pour les vaisseaux à propulsion hyperspatiale). Son autonomie de vol est de trois à quatre semaines.

Il peut être piloté par un homme seul mais la bonne marche nécessite quatre membres d'équipage. Il peut emmener jusqu'à douze passagers, ses capsules anti-g accueillant jusqu'à quatre personnes. Une vingtaine de passagers supplémentaires peuvent prendre place dans la soute pour un temps assez bref, à condition que le pilote ne fasse pas d'acrobatie ou d'accélération brusque.

Descriptif :

1. Capsule de secours. L'équipage peut quitter le vaisseau en détresse à bord de ces « œufs » programmes pour atteindre la plus proche planète ou des coordonnées préétablies.
   Quatre personnes peuvent prendre place à bord de chaque œuf en hibernation.
   En état éveillé, il est conseillé de se limiter à deux passagers, l'espace étant minimum.
   Autonomie : deux mois.
   NB : Le propulseur n'est guère puissant et la vitesse de largage joue beaucoup sur la portée de la capsule.
2. Pilotage : A : face à face, premier et second pilotes ; B : navigateur (ordinateur logistique) ; C : opérateur (opérateur tactique) ; D : armurerie.
3. Ascenseur vers tourelles, salle de repos.
4. Cabines.
5. Infirmerie, médibloc, petit atelier.
6. Tourelles laser. Si un opérateur tient la poignée « homme mort », il commande le tir. S'il la lâche, l'ordinateur reprend le contrôle, tirant jusqu'à six fois par round, en visant en priorité la cible la plus grosse. Connexion possible du système de la tourelle ou du poste de pilotage.
7. Chambre d'hibernation pour blessé grave.
8. Soute. Environ 500m^3 utilisables.
9. Lanceur des torpilles tachyoniques (resserve : 5)
10. Boyau d'accès salle de repos-soute, fermé aux deux extrémités par un sas-diaphragme.
11. Salle de repos : cuisine automatique, bibliotridi, local d'hygiène.
12. Ascenseur poste pilotage-passerelle. Porte haute et basse en sasdiaphragme.
13. Radars et sensors, émetteur de leurres.
14. Passerelle d'aces. Un sas de couplage est intégré, pour les abordages.

Dimensions :

Longueur : 49,30m / hauteur : 21,40m / largeur : 13,62m.

Masse : 43,926t

Propulsion :

- Vide spatial : par détournement d'ondes gravitationnelles.
- Milieu gazeux (aérien) : réacteur au thorium. Entrées d'air de part et d'autre du chasseur.

Vitesse :
- Vide spatial : 0,98c (c = vitesse de la lumière, 300 000 km/s)
- Atmosphère planétaire : 5 000km/h.

Armement :
- Deux tourelles laser en ventral et dorsal avant. Dégâts : 140+1d100. Porté utile 6km.
- Lance-torpilles à tachyons. Dégâts : 300+1d100. Porté utile : 100 000km. Équipée d'un réacteur au thorium, la torpille a une accélération comprise entre 80 et 148g. Une fois la cible « accrochée », la torpille reste en contact avec l'ordinateur de bord, et peut être déprogrammée jusqu'à l'ultime seconde.

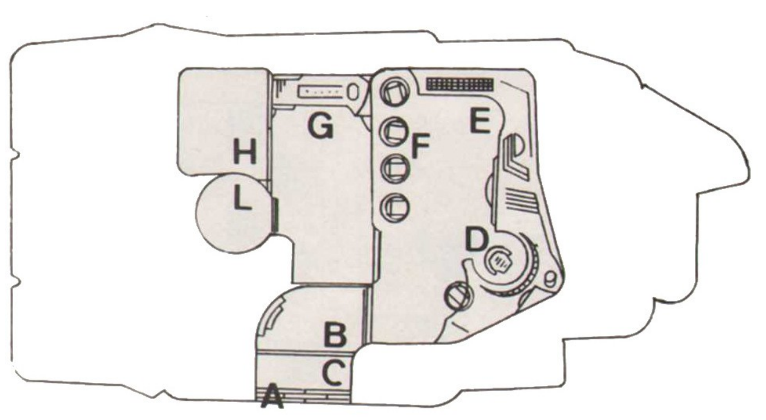
Équipement :
Radars et sensors multi modes. Acquisition de cible ou de trajectoire d'atterrissage, émetteurs divers, sonde planétaire, capsules de secours, recycleur d'atmosphère, équipement médical, deux ou trois véhicules légers.

Divers :
- Résistance coque : 340 ; parois intérieures : 120 ; sas : 150 ; sas diaphragme : 190 ; ascenseurs : 130.
- Résistance intérieure moyenne, équipement et machinerie, hors blindages : par m^3 : 60.

Remarques :
Lors de manœuvres à 25g, les commandes sont laissées à l'ordinateur logistique. L'équipage se réfugie dans les capsules de secours, où les accélérations restent d'ailleurs très éprouvantes. Une personne surprise en dehors de son œuf est instantanément transformée en galette poisseuse.
Dans la version du Scorpion utilisée par la Garde Galactique, la soute abrite souvent un chasseur monoplace.

13.4 Engin polyvalents

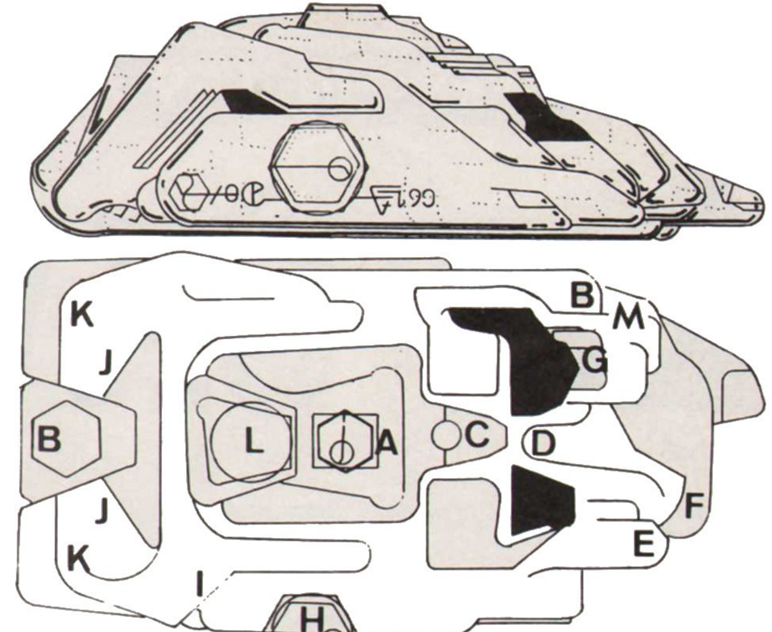
Estafette « Sagaie MG90 »
Gagnant du concours de création de l'École de Défoulement par la Mécanique de Pongo-la-Grise, ce projet est devenu réalité. Aussi à l'aise dans le vide qu'en milieu fluide, piloté dans les cas simples par son ordinavy-6 (capable de mémoriser un itinéraire et de le retrouver s'il n'a pas changé de plus de 10%), cet engin est fabrique uniquement sur Norjane.



Vue intérieure :
A porte accès cockpit,
B strapontin d'attente,
C sas aux détecteurs divers,
D poste de pilotage,
E ordinateur logistique,
F sièges cocons blindés, anti-G, assure les fonctions élémentaires de survie en cas de problème,
G médibloc,
H soute,
L sas de secours.

Caractéristiques :
Longueur : 19,20m ; largeur : 9,73m ; hauteur : 5,90m

Propulsion :
Air par deux boosters et un anti-grav.
Terre par 6 roues motrices, et 2 roues supplémentaires pour le confort.
Mer par deux turbines.
Dans le vide par détournement des forces gravitationnelles.



Autonomie : six siècles, en principe.
NB : un journal à scandale aurait fait état de fuites d'un réacteur au thorium, semblable à celui qui équipe l'estafette.

Vue extérieure :
A canon infrason,
B lance-pulse,
C radar, télémétrie, camera A large frange (spectre visible et invisible, rayon X et ondes radios),
D cockpit,
E feux de position légaux sur la plupart des planètes de l'AG,
F phares orientables, **G** lasers, **H** porte accés cockpit,
I prise air,
J turbines,
K boosters,
L sas de secours,
M grappin magnétique, attraction maxi 62T/m2.

Vitesse : air, 900 km/h ; terre, 360 km/h ; mer, 90km/h ; vide, en pointe, 7000 km/h
Masse : environ 7T en ordre de combat
Armement : canon infra-son modèle IFMG 90, dégâts 8d10+10 ; deux lasers lourds et un lance-pulse dirigés vers l'avant (tir latéral jusqu'à 45°). Munitions : chargeur pour 10 salves canon, ou 30 salves laser ; pour le lance-pulse, 20 charges de tendeur gravitationnel (Gravite X10 dans un rayon de 50m, ou X5 jusqu'à environ 75m). Le lance-pulse est parfois utilisé pour des charges hallucinogènes dont les résultats sont très aléatoires. Portée utile, environ 3 600m.
Équipage : 5 humains et un petit animal domestique.
Soute : 4m^3 plus médibloc et robot mobile « caméléon » qui peut se transformer extérieurement, en un véhicule quelconque qu'il a pu visualiser, de la taille maximum d'une voiture et minimum d'un scooter. L'imitation n'est pas garantie si quelqu'un ouvre le capot, ou vérifie les plaques d'identification...
Vitesse et autonomie : faibles (40 km à 60km/h).
Résistance : coque 260, cockpit 120, porte et sas 170, roues 80.

13.5 Les copies des grands classiques

Difficile de protéger sa propriété industrielle dans tout le cosmos! Aussi, la plupart des véhicules (et en général toutes sortes d'équipements) existent en version « copiée », pour deux raisons principales.

- D'une part, l'éloignement, même avec les cargos triche-lumière, augmente le prix des produits, ainsi que les délais de livraison. Et les compagnies ne peuvent pas ou ne veulent pas installer partout des unités de production des modèles originaux. Dans ce cas, les fabriquant locaux n'hésitent pas à commercialiser des copies d'un engin popularisé par les films tridi ou parce qu'un sportif de renom le possède. Ces copies peuvent avoir la même apparence que l'original, être globalement aussi bonnes, mais... fonctionner de façon très différente. Soyez prudents.
- D'autre part, ces imitations offrent au plus grand nombre l'illusion de posséder un engin de prestige. On trouve ainsi beaucoup de modèles aux caractéristiques moyennes, dont l'aspect et le nom rappellent des produits de haut de gamme. Si personne n'a jamais copié la Prolobil, le Zondermach AK 45 est le plus « cloné » des magnétoglisseurs. Les possesseurs d'un Zundemech Mk IV sont légions sur des dizaines de planètes et ils affirmeront que leur machine est aussi performante que le Zondermach AK 47. Mais ils ne préciseront sans doute pas que pour 80.000¢r (soit moins de la moitié du prix de l'original), ils n'ont que la propulsion électromagnétique qui les

rend prisonniers du réseau, une vitesse maximale de 200 km/h et surtout une vitesse optimale de 110 km/h, avec une maniabilité de ±1 par 10km/h. A peine mieux qu'une Prolobil !

13.6 Les customisés (contrebandiers)

Il existe une autre race de véhicules qui cachent leur jeu les machines trafiquées par des contrebandiers ou autres hors-la-loi.

Ce genre de modification n'est utile que dans les zones frontières, là où il est possible d'accomplir un méfait sur un territoire, puis d'échapper aux autorités en fuyant assez vite sur un territoire voisin, hors de la juridiction des poursuivants.
Les appareils sont transformés pour accueillir des caches que les douaniers ne repéreront pas, pour aller bien plus vite que ce à quoi on peut s'attendre, pour avoir de meilleures capacités de tir, d'écrans, de brouillage (ceci concerne surtout les engins spatiaux).
Les modèles choisis sont toujours des milieux de gamme, véhicules de grande série qu'on ne remarque pas de prime abord et qui se perdent aisément dans le trafic. Sont éliminés les engins de luxe (parce que trop tape à l'œil) ainsi que les plus économiques (trop petits pour y pratiquer les transformations souhaitées ou trop fragiles pour résister aux courses poursuites qu'ils risquent de subir). Au marché noir, les engins ainsi transformés coûtent entre une fois et demie et trois fois le prix du véhicule neuf.

13.7 Dégâts de structure

- Entre 100% et 70% de la structure initiale : ça va, rien à signaler ! La peinture est à refaire, l'aile est cabossée mais le vaisseau n'est pas en danger.
- Entre 70% et 50% : Aïe ! Les choses se gâtent ! Mais pas de panique, pas encore. Le triche-lumière, si triche-lumière il y avait, est inutilisable.
- Entre 50% et 30% : Les choses deviennent préoccupantes, des avaries mineures (fuites, incendies, fumées...) vous gâchent la vie.
- Entre 30% et 10% : le vaisseau devient aussi manœuvrable qu'un fer à repasser ; les moteurs rendent l'âme peu à peu, la dépressurisation commence.
- Entre 10% et 1% : autant ne rien vous cacher, le vaisseau est mort.. Il ne peut ni bouger, ni tirer, ni atterrir. Un vrai cercueil volant.
- 0% : le vaisseau n'est plus qu'une carcasse éventrée et glacée qui dérive au hasard des courants spatiaux.

Recharger un écran
Les écrans se rechargent de deux façons :
- Sur l'énergie propre du vaisseau (100 points par minute), auquel cas celui-ci ne peut rien faire d'autre que des manœuvres sans possibilité d'accélérer ou ralentir, ni de tirer. S'il est obligé de changer de vitesse, de tirer ou encore de passer en triche-lumière, la recharge est interrompue.
- Par branchement sur un vaisseau-écran (recharge totale en une minute).

Vaisseaux-écran
Ces engins, rares et d'usage strictement militaire, ont pour unique fonction de produire un écran de puissance constante (de 100 à 300 suivant les modèles) pour les vaisseaux qui leur sont accolés, qui ainsi économisent leur propre écran. Les vaisseaux-écran n'ont aucune capacité de déplacement ou de défense. Ils sont tractés par un cargo lourd jusqu'au lieu de leur utilisation, généralement un quartier général d'une flotte spatiale ou une force d'invasion planétaire en orbite.

Chapitre 14 - Robots et IA

La limite entre la biologie et la mécanique est parfois floue dans le Continuum. D'autant que certaines formes de vie ne sont ni vraiment biologiques ni artificielles, comme par exemple les formes d'intelligence qui naissent dans les nébuleuses.
Cependant, dans un souci d'efficacité, la guilde propose une classification des intelligences artificielles plus large que celle de l'Assemblée Galactique.

14.1 Classification Mega, des IA dans les univers :

Pour la Guilde, dont les agents parcourent communément des univers aux propriétés variées, le terme I.A s'étend à toute chose matérielle qui accède à une forme d'autonomie de pensée.
Les possibilités des intelligences artificielles varient selon l'univers dans lequel elles ont pu être créées ou apparaître.
En voici un aperçu triée par complexité croissante an fonction de la base physique matérielle des IA :

A/ *(une vielle légende raconte que ce qui prend vie dans les songes existe forcément quelque part du moins dans les UP à la cohérence et densité faible)*
- 0 : Archétypes issu de la conscience collective de groupes d'êtres pensants (pas de base physique bien qu'il puissent être lié à un lieu ou un objet)
- 1 : objet fétiche, sculpture
- 2 : dessin pictogramme
- 3 : livres, bandes dessinées

B/ *(dans des UP très « magiques » à la densité et la cohérence très faible des IA style Pinocchio sont possibles)*
- 4 : films, enregistrements audio
- 5 : machine, automates (style Pinocchio)
- 6 : ordinateur et logiciel simples

C/ (*le triomphe de la technologie*)
- 7 : domotique (robots automates auto adaptables dans un environnement physique) systèmes expert (logiciels automatisés sans adaptation)
- 8 : systèmes expert semi évolutif (avec adaptation limitée)
- 9 : IA puissante mais sans conscience

D/ (*l'esprit et la matière*)
- 10 : Intelligence Artificiel lente et perfectible
- 11 : IA consciente mais psychotique
- 12 : IA consciente stable

E/ (*deus ex ...*)
- 13 : IA transcendante (accession à un niveau de conscience, de compréhension supérieur à ce que peut appréhender l'élite intellectuelle des Talsanites)

14.2 Les IA dans l'Assemblée Galactique

Dans l'AG de Qf1.0001 les IA désignent des constructions artificielles pourvues d'une autonomie variable.

14.2.1 IA dite de type « D » ou Système Expert (S.E.)

Programme permettant de réagir comme un humain le ferait dans les mêmes circonstances et d'extrapoler ce comportement à des circonstances similaires.

- Rassemble tout ce qui est du niveau d'un ordinateur spécialisé comme, par exemple, le pilote automatique dans un vaisseau spatial (Attention : est incapable de fonctionner quand le vaisseau est dans le Triche Lumière)
- ou un robot sentinelle ou d'entretien

14.2.2 IA dite de type « C » ou Système Expert Évolué (S.E.E.)

Programme permettant de réagir comme un humain le ferait dans les mêmes circonstances et d'extrapoler ce comportement à des circonstances similaires.

- Logiciel de combat spatial
- robot mécanicien ou robot serveur

14.2.3 IA dite de type « B » ou Intelligence Artificielle (I.A.)

Système informatique capable de d'apprentissage, d'expérience, de prendre des initiatives par rapport à ses directives.

- Sonde d'exploration en milieu inconnu
- Robot majordome

14.2.4 IA dite de type « A » ou Intelligence Artificielle Consciente (I.A.C.)

Les type A forment une famille à trois branches :

1/ Les Conscience Artificielle (C.A.)
Sont souvent de très bonnes interfaces pour accéder à des systèmes complexes. Elle procure souvent une aides appréciable, si l'on fait abstraction de quelques « lubies du robot ».
Malheureusement leur puissance n'accède jamais 2 ou 3 pour cause de psychose autodestructrice (parfois en entraînant ce qui l'entoure).

2/ Les intelligences à ancrage psychologique (I.A.C.a.p)
Elles respectent les lois de la robotique (ou leur équivalent) pour maintenir leur cohésion mentale sans sombrer dans la démence et l'autodestruction.
Grâce à ses encrages les I.A.Cap peuvent être viables jusqu'à une puissance de 3 à 4.
Néanmoins, leur ancrage peut les amener à sombrer dans des situations paradoxales parfois à la limite de l'absurde.

3/ Les intelligences à ancrage flou (I.A.C.a.f) qui construisent leur propres encrages évolutifs mais fragiles. Ce sont les IA qui paraissent le plus humaines (ou trop humainement inhumaines) ; Le problème des IACaf c'est d'avoir besoin d'un long apprentissage qui se poursuit jusqu'à leur mort/destruction !
Les IACaf nécessite un entretien constant de leur ancrages, au risque de les voire s'écrouler ; alors l'IA s'autodétruit ou se ré initialise (ce qui revient à retrouver le modèle standard du style pré-ado stupide de base. :))

Malgré ces limitations, il semble que parmi les types « A » certaines I.A.C.af soit parvenu au niveau 5...

14.2.5 La « Puissance » des IA

C'est un second critère d'évaluation des IA. C'est la mesure de leur capacité à influencer ce qui les

entoure.
Son échelle va de 1 à 5 selon la capacité de l'IA en dehors de sa complexité ; par exemple nous pourrions avoir une IA de type « A » (A1) avec les capacités d'un enfant (puissance 1) comme dans le filme « IA » ou un super robot de combat équipé d'une IA type « C » rapide et pouvant gérer un très grand nombre de données comme le pilotage d'une armée de robots (« C5 »).

14.2.6 Le statut des IA dans l'AG :

Au sein des « entités AG », le statut des IA varie antre la psychose anti-robots et l'intégration en tant que citoyen à part entière ; chaque entité AG édicte ses propres lois (ce qui conduit les fonctionnaires de l'AG à devenir des spécialistes en la matière ou, du moins, à posséder une solide base de données juridiques).
Les IA ont parfois essayé, par le passé, de s'émanciper de leurs créateurs, ce qui a abouti à des affrontements – plus ou moins violents - entre les « Synthétiques » et les « Naturels ». Dans certains cas extrêmes, les confrontations ont pris la forme de véritables conflits.
Ces « guerres d'émancipation » sont également parfois appelées « guerres positroniques » par allusion au célèbre type de cerveau artificiel. Ces conflits ont souvent été perdus par les IA, en particulier après la mise au point des « armes à ondes anti-positrons ».
Le nombre formidable de victimes causées par les « guerres d'émancipation » a profondément marqué les esprits sur certains mondes. Dès lors, rien d'étonnant à ce que les IA soient les cibles de la suspicion voire d'un racisme (plus ou moins exacerbé) dans certaines régions de la galaxie.

Pour les planètes Mediates, systèmes planétaires AG et les astroports « fédéraux » :
- Les IA de type « D » sont autorisés puissance 4 et 5 avec autorisation
- Type « C » autorisés puissance 4 et 5 avec autorisation
- Type « B » autorisés puissance 2 et 3 avec autorisation, 4 et 5 interdit (risque de perte de contrôle avec danger important)
- Type « A1 » autorisés puissance 1 et 2 avec autorisation
- Type « A2 » autorisés puissance 2 et 3 avec autorisation
- Type « A3 » considérés comme prototype strictement réglementés mais très difficile à distinguer d'un type A1, A2 ou même B car ses ancrage flous leur permettent de mentir, voire de dissimuler leur puissance réel...

14.2.7 Complément d'informations

Coût et motivation de la création des IA
La création des IA à partir du type « C » n'est pas aisée à réaliser : elle nécessite des moyens considérables, l'utilisation de technologies de pointe, des spécialistes... Tout cela coûte cher et n'est pas à la portée de n'importe qui. Les états ou mégacorporations sont bien souvent les seules structures à pouvoir concevoir et développer des I.A. Il est évidement que ce n'est pas uniquement « dans l'intérêt de la science » et la création d'une I.A. a souvent un objectif précis (à vocation militaire ou économique) !

Faiblesse des IA
Les IA à partir des types « C » ont pour la plupart un cerveau artificielle constitue de « Positrons ».
Les cerveaux positroniques sont très performants mais extrêmement sensibles à certaines formes d'ondes qui peuvent être générées artificiellement pour les endommager ou les détruire.
Il existe un moyen d'éviter la destruction du cerveau positronique, consistant à le protéger par une barrière d'ondes semblables à celles utilisées pour les détruire.
Cette mesure de défense à l'inconvénient d'obliger l'IA à se « geler », elle devient alors vulnérable à des attaques plus classiques.

Les IA dispersées
Aussi, une intelligence type A ou B qui émerge d'un réseau ne serait pas un « robot » mais une IA (une IA dispersée).

Robots pilotés à distance
C'est une machine, un outil.
Un robot peut « craindre » pour sa sécurité alors qu’une IA qui pilote à distance une enveloppe est susceptible de la sacrifier sans risques pour elle-même.
Pour l’IA, le robot (pas trop perfectionné) n’est guère plus qu’un moyen d’interagir avec son environnement.
Si ce robot a lui-même une certaine intelligence, il se rend compte qu’il est contrôlé par une entité externe. Dès lors, il peut craindre d’être obligé à commettre des actes dangereux, voire même d’être conduit à la destruction. En conséquence, le robot risque de se « rebeller » et tenter de récupérer son autonomie (un peu comme un individu tenterait de se libérer de l’esprit d’un Mega après un Transfert).
A noter que si le robot se retrouve dans un vaisseau entrant dans le Triche lumière, sa connexion avec l’IA maîtresse est automatiquement rompue. Il serait donc (en fonction de son niveau d’intelligence) désactivé ou retrouverait son indépendance.

Duplication des I.A.C.a.f
Si une IA à ancrages flous se duplique, (ce qui peut se faire à condition que le nouveau support puisse l’intégrer partiellement) la copie pourrait bien évoluer différemment de l’IA d’origine. En somme, le « double » de l’IA ne reste pas une copie conforme et se transforme progressivement en une nouvelle IA, avec ses propres expériences, ses propres souvenirs et sa propre personnalité. Dès lors, la copie et l’originale – devenues trop différentes – peuvent en arriver à se chamailler, voire carrément entrer en conflit.

14.3 Les Robots

Pour vous guider lors du Salon du Robot qui se tient chaque décacycle sur la planète Souotsh, notre gazette vous offre un aperçu de ce passionnant domaine. Nous ne pouvons couvrir ici l'ensemble de la production intergalactique, mais ces précisions vous éviteront peut-être de vous faire embobiner lors du Salon ou désintégrer en cours de mission.

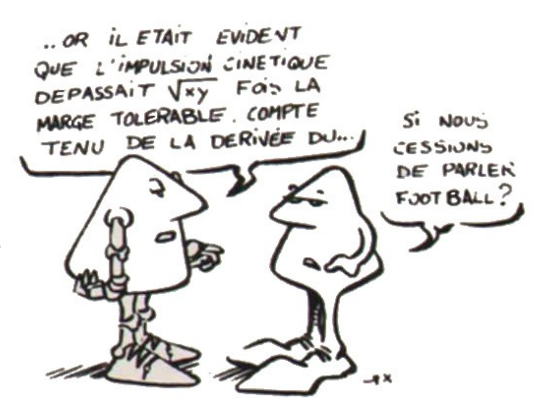
14.3.1 Machines ou robots ?

Il faut bien distinguer les machines et les robots :
- On appelle machines tous les bidules mécaniques qui n'ont pas de perception du monde qui les entoure, qui sont immobiles et ne possèdent pas de capacités de manipulation... ou presque :
  Qu'un guichet bancaire « détecte » votre carte de crédit ne suffit pas à parler de perception.
- Les robots, eux, sont donc tous les engins capables de percevoir leur environnement (au moins une caméra ou un sonar mobile), de se déplacer en choisissant leur chemin et de manipuler ou transporter des objets : Comme la limite entre les deux catégories n'est pas franche, on parle parfois de robot-machine pour des robots un peu frustres, ou de machine-robot pour des machines capables de certaines prouesses, comme le médibloc.

<u>Est considéré comme un robot, une enveloppe artificielle mobile et d’un seul tenant qui contient une IA autonome.</u>
De se fait les robots de classe A sont des robots équipés d’une intelligence artificielle de type A ou B.

14.3.2 Classes des robots

Bien que là aussi la séparation soit floue, il nous faut de nouveau distinguer des familles :
Classe A : Les robots avancés, intelligents.
Leur forme extérieure la plus « normale » est l'humanoïde,



mais les modèles de conception ancienne ressemblent parfois à des poubelles ou à des caricatures d'humains. Ces robots sont dirigés par un « cerveau positronique », programmé au départ et s'auto enrichissant ensuite. Leurs différences par rapport à l'être humain sont alors : leur constitution entièrement artificielle ; leur formidable capacité de calcul, qui entraîne un angle de réflexion très personnel sur les problèmes humains, perçus sous forme de statistiques et de degrés de priorité entre diverses actions possibles. Et le fait qu'ils soient soumis, de manière inviolable dans la conception même de leur cerveau, aux Trois Lois de la robotique d'Asimov :

- Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.
- Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi. (NB : ces robots ont toujours un propriétaire dont les ordres sont prioritaires.)
- Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi.

Lorsqu'ils sont ensemble, ces robots discutent entre eux des situations où l'application de ces lois n'est pas évidente. Ayant réfléchi, dans le calme, à leur attitude si le cas se représente, ils pourront alors gagner quelques microsecondes sur leurs temps de réaction.

Leur appellation est tout simplement « robot » dans les mondes où ils sont courant, ou parfois « androïdes ». Certains bas de gammes (en termes de jeu maintenant) ont une Intelligence ou une Décision très moyenne (autour de 14) sauf en ce qui concerne le calcul et la mémoire.

Lorsqu'un androïde doit intervenir dans le jeu, le MJ peut lui créer une fiche de personnage, dans la mesure où il agit comme un humain, avec des caractéristiques physiques variables, mais une Intelligence et une Décision très élevées (8 à 10).

Classe B : Les robots bêtes, du genre « ordre non compris ou impossible / entrez un ordre » : Guidés par un ordinateur peu évolué, ils ne font que suivre un programme. Leurs tâches peuvent être complexes (robots de combat, mécaniciens réparateurs, serviteurs ménagers style « Nestor, majordome en or »), mais toujours dans une style bête et discipliné. Leurs points communs sont : spécialisation dans un seul type d'activité, attente d'un ordre pour agir, exécution de l'ordre même dans des cas de figure absurdes (non prévus par le programme), capacités d'auto correction réduites ou nulles, dialogues « types ».

Le nom officiel de cette catégorie est classe B: Quelques noms argotiques : Gamelle, Zumby, Moulinette, Bozo...

Classe C : Les robots de classe C, sont rares. Ce sont des machines pilotées par un cerveau humain greffé. Ces chimères sont assez ingérables en situation normale, car non seulement le cerveau a subi un « lavage », mais même dépersonnalisé, l'être enfermé dans la machine devient fou dans neuf cas sur dix. Leur seul usage consiste à en faire des machines de combat à comportement instinctif : placé en plein champ de bataille avec un objectif bien imprimé dans les neurones, le classe C est poussé par l'instinct de conservation et le but à atteindre et peut trouver des approches tactiques qu'aucune machine n'aurait pu concevoir. Les classes C sont interdits depuis plusieurs siècles dans l'AG.

14.3.3 Quelques robots

Derrière la lettre de la classe de robot figure le type, une valeur qui varie de 1 à 5. En terme de jeu, un point en type correspond à 20 points à répartir entre les traits du robot (entre les 10 traits pour les classes A, et entre les traits physiques pour les classes B). Un B1 peut donc avoir en moyenne 4 dans chaque trait physique. Un classe A ayant 5 à 6 dans chacun des dix traits est au minimum un A3.

Le prix des robots est égal à (2x10n)Ω, ou n=le type du robot. Pour acquérir un A5, top modèle de l'AG avec 5 en moyenne dans chaque trait, il vous en coûterait 200.000Ω

Robot policier (type A2, NT5)

Blanc et noir, ce robot aux allures de brute patibulaire, sillonne les rues à la recherche de délits « à sanctionner », ce qui peut signifier beaucoup de choses...

Armement : paralysant, champ de force, laser (contre obstacle).

Tir : 7
Force : 20
Structure : 35
Blindage : lèg imp 6, déc.2
Lois R : oui

Robot de clarification (type B2, NT5)

Un nom anodin pour un monstre guerrier, armuré comme un pangolin, blindé comme Fort Knox et armé comme la ligne Maginot !
Son seul but : tuer, détruire, raser, annihiler, oblitérer.
En clair, il « clarifie » devant les troupes de la FRAG jusqu'à ce qu'il n'est plus rien à détruire ou qu'il soit détruit lui-même... Son usage est strictement interdit en dehors des forces armées de la FRAG, de la Garde, et de l'armée régulière des systèmes AG, car il possède une intelligence artificielle, mais sans les Lois de la robotique.



Bouclier : 2000
Armement : paralysant, champ de force, 10 lasers lourds.
Tir : 7.
Structure : 75
Blindage : lèg imp 20, déc 7
Lois R : non

Robot suicide (variable, NT5)



Comme son nom l'indique. son seul but est de se « suicider » en emportant avec lui un maximum de cibles désignées dans son programme. Un robot-suicide peut virtuellement avoir toutes les formes. En fait, le programme de suicide est une pièce rapportée à un robot existant, ce qui en fait une arme quasi imparable.
Famille de l'explosif (CA) : de 2 à 6
Structure : variable suivant robot

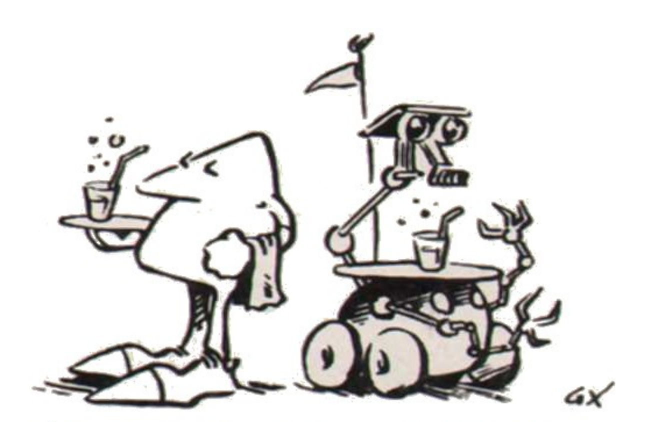
Robot de combat (A3, NT5)

Croisement entre un robot policier et un robot clarificateur.
Il choisit ses cibles, épargnant par exemple les civils, ce que ne fait pas le clarificateur. Il peut effectuer des missions commando assez compliquées et possède une certaine capacité d'initiative.
Armement : 2 paralysants, 1 champ de force de protection 750 pts, 1 champ de force de dispersion, 2 lasers légers, ou bien un laser léger et un laser lourd Tir 8.
Structure : 50
Blindage : lèg imp 7, déc 4
Lois R : non

Robot d'entraînement (A2, NT5)

Destiné aux écoles diverses et variées, mais surtout à l'apprentissage des techniques de combat, les robots d'entraînement sont programmés pour mimer le plus fidèlement possible une créature ou un véhicule, sans pour autant enfreindre les Lois de la robotique (en clair, sans abîmer l'élève).

Robot ménager (variable, NT4-6)
Large classe de robots allant de la machine à laver programmable de nos ancêtres (B 1 ; NT4) au majordome stylé et polyglotte du dernier salon du robot (A3, NT6). Ce sont les plus couramment transformés en robot-suicide (ce qui nécessite un test de difficulté 15 en électronique ET en informatique).



SAUREZ-VOUS DISTINGUER, ENTRE CES ROBOTS MAJORDOMES, LEQUEL EST UN TYPE A, LEQUEL UN TYPE B?

Robot-hologramme (A1, NT5)
Ces machines sont en fait des vidéholo autonomes à roues dont certaines sont capables d'initiative et d'interactivité. On s'en sert pour divers spectacles mais les Megas en ont des versions démontables et légères qui peuvent servir de leurre pour des habitants de planètes NT2 ou 3.

Structure
La fiche du robot indique ses points de structure, qui fonctionnent exactement comme pour les vaisseaux.
A 70%, le robot perd ses fonctions spéciales, à 50% il donne des signes extérieurs de problèmes et ses manœuvres sont handicapées, à 30% sa mobilité est réduite, à 10%, il est immobilisé ou bancal, à 0 il est hors d'usage.

Lois R : oui / non
Ce critère indique si le robot est soumis ou non aux Lois de la robotique (voir ci-dessus).
En dehors des opérations militaires, les robots non soumis à ces lois sont interdits de circulation dans les lieux publics (y compris les lieux privés où circule du personnel civil). Tout robot non soumis à ces lois doit être clairement identifiable par un symbole repérable de tout côté (visuel, sonore, radio). Le symbole visuel est un étoile noire à huit branches sur fond carré de stries obliques bleu et argent..

Équipement
L'équipement peut être de deux sortes: intégré ou transporté. Hormis les robots de combats, bien reconnaissables, il est très rare que des armes soient intégrées dans les classe B. Les robots sont polyvalents et personne n'aime côtoyer une machine susceptible de lui tirer dessus. Certains propriétaires font cependant intégrer un paralysant dans leur robot le plus « intime ». L'équipement intégré est donc le plus souvent « pratique » : lecteur de cristo-enregistrement, émetteur, mini-medic, radars divers...
Le matériel transporté peut être de nature quelconque, à condition que le robot puisse prendre le dit matériel.

Déplacement
La majorité des robots utilise l'un des trois modes courants : roues, chenilles ou pattes (trois ou plus).
Les robots domestiques ou citadins ont de toutes petites roues, inadaptées hors d'un sol parfaitement plat.
Le coussin d'air, bruyant, n'est qu'en extérieur pour les terrains marécageux.
Les chenilles équipent aussi nombre de robots de combat, souvent doublées par un autre système (chenille et antigrav, chenille et coussin d'air, etc.).
Gourmande en énergie, l'antigrav est réservée soit aux gros engins, capables de produire l'énergie nécessaire, soit aux petits appareils à faible autonomie (de l'ordre de 15 minutes) comme l'espion antigrav.

Les A2 et supérieurs marchent sur leurs deux pieds, du moins la plupart.
Un dernier conseil aux joueurs : ne traitez jamais un robot de tas de ferraille. Un B1 ne comprendra pas un message si complexe et un A5 se vexera peut être à mort à cause de ce jugement primitif venant d'un misérable amas de cellules vivantes. Dans tous les cas, vous prenez de grands risques !

14.4 Connexion aux équipements

Il existe globalement deux façons de se connecter à une machine ou à un réseau :

- **la connexion directe (pour les personnages équipés d'un implant cybernétique) ;**
- **plus classiquement, l'utilisation d'une interface informatique avec différentes sortes de claviers, ou d'accessoires adaptés à l'utilisateur (comme – par exemple - des gants de réalité virtuelle) ou une souris.**

14.4.1 Connexion directe

Lorsque les individus câblés sont nombreux sur une planète, les équipements suivent. D'une part, les personnes travaillant avec les réseaux informatiques sont directement branchées sur les machines ; ce sont des cybops. D'autre part, dans la rue même, outre les cabines téléphoniques ou les distributeurs bancaires, on trouve des terminaux publics permettant d'interroger les banques de données ou d'effectuer toutes sortes d'opérations.
Les prises de ces terminaux y sont reliées par un fil extrêmement solide, alors que dans les entreprises privées, elles sont souvent autonomes, à infrarouges et leur porteur peut se déplacer dans les bâtiments en gardant le contact avec le réseau.

Interfaces
Lorsque le cybop se connecte au réseau, il reçoit les données via diverses interfaces (façon dont sont présentées les informations).

- **Symb.** L'interface la plus courante est le Symb. Des symboles visuels, sonores et olfactifs (plus ou moins standards) lui « apparaissent » comme autant de « boutons » donnant accès à d'autres symboles ou menus, aboutissant à l'info recherchée, qui peut lui être livrée en texte, ou sous forme visuelle/vocale/sonore (notamment sur les planètes où la pratique de la lecture s'est perdue).
- **Texte.** Lorsque les données ne sont pas publiques, mais destinées aux yeux des seuls techniciens, l'interface est en « Texte » c'est-à-dire en lettres, chiffres et caractères-symboles divers, déchiffrables par les cybops.
- **Réal.** A l'opposé, les services conçus pour le plus large public sont en Réal ou réalité virtuelle : totalement imagés, ce qui facilite leur emploi. L'utilisateur se voit évoluer dans des décors réalistes ou fantaisistes et peut s'y diriger de façon intuitive. S'il veut consulter le plan d'une ville, il se voit (par exemple) volant au-dessus de la cité. Il lui suffit de regarder une rue pour qu'un « majordome » ou une « hôtesse », volant à ses côtés, lui en donne le nom ou toute autre information qu'il demande.

Apparence en Réal
La lecture de la mémoire de l'individu étant en théorie interdite, l'interface n'a aucun moyen de savoir à quoi ressemblent les personnes connectées. Donc, si deux d'entre elles s'y rencontrent, elles se verront sous l'aspect de personnages standardisés (c'est ce que l'on appelle communément des « avatars »). Dans les sociétés où cette uniformité est gênante, deux solutions existent :

- Lors de la connexion sur le service, l'utilisateur choisit dans un catalogue une apparence qui peut être différente de la sienne propre.
- S'il se connecte fréquemment, il peut intégrer à sa broche un module-image de lui-même qui permet à l'interface de le montrer tel qu'il est dans la réalité.

Sur certaines planètes, des systèmes vérifient que l'image projetée est bien celle de la personne connectée. Sur d'autres, l'apparence de l'« avatar » est libre, avec tous les abus que cela permet.

14.4.2 Interfaces informatique

Les interface informatique dans l' AG sont globalement de deux sortes :
Les interfaces standards AG, et les autres...
Tout Mega, quelle que soit sa formation, est initié aux joies des interfaces couramment utilisés dans l'AG. Ces interfaces peuvent être trouvées dans tous les astroports ainsi que sur les planètes médiates.
Les interfaces locales des entités AG sont innombrables et leur utilisation nécessite souvent de connaître le système d'écriture (ou de codage) local. Heureusement, beaucoup de mondes NT5 et NT6 connus ont adopté, en partie ou en totalité, des interfaces compatibles avec le matériel standard de l'AG. Cette normalisation s'est imposée d'elle-même, en raison des avantages (notamment au niveau commercial) qu'elle apportait.
Sinon, face à une interface locale « exotique », le Mega risque de se retrouver dans une situation difficile… Et, en désespoir de cause, être obligé de se faire aider par un autochtone (technicien spécialisé ou pas).
Le problème est généralement moins technique que culturel. La plupart des interfaces sont plus ou moins « intuitives » et peuvent être comprises (devinées ?) par un spécialiste en informatique de l'AG. Mais chaque culture a ses propres particularités, ses subtilités, parfois totalement incompréhensibles pour les autres… Et l'expérience millénaire de l'AG a prouvé que l'universalité culturelle n'était pas pour demain !

Ainsi, suivant les races et les mondes, les accessoires de connexion sont aussi divers que variés et même parfois très surprenants. Par exemple, la « Piscine Foldenne », où l'usager doit s'immerger complètement dans une substance aqueuse… L'interface se matérialisant autour de lui.

Chapitre 15 - La cybernétisation

La cybernétisation consiste à remplacer une partie du corps naturel d'un être vivant par un dispositif synthétique. Dans certains cas, on peut même lui rajouter des organes supplémentaires !
Sur les planètes ayant atteint le NT6, un individu ayant perdu un membre ou un organe peut très bien se le faire régénérer. Mais il peut également le faire remplacer par un modèle biosynthétique tout aussi performant et fiable que celui d'origine.

Sur les planètes qui n'en sont encore qu'au NT5, les choses sont plus compliquées. Il n'est pas aussi facile de régénérer un membre et les prothèses y sont moins fiables. De plus, les implants cybernétiques y nécessitent un entretien complexe et régulier.
Plusieurs paramètres sont à prendre en compte pour savoir quel est le niveau de cybernétisation utilisé ou utilisable lors des missions effectuées par les Messagers Galactiques.

15.1 Selon les univers

L'Univers dans lequel les Megas sont envoyés en mission a une influence sur la façon dont les technologies cybernétiques peuvent fonctionner.
Par exemple, dans QF10001, la cybernétique est connue et utilisée sur les mondes de NT5 et 6. La plupart du temps, les « puces de connaissances » ne sont que des bases de données.
En revanche, dans QF70001, les implants cybernétiques peuvent être dotés de qualités qui sont inconnues dans les autres univers. Un individu peut ainsi s'équiper de modules lui donnant de véritables compétences pratiques.
Enfin, il y a des univers – comme celui de QF1454 – où presque aucune prothèse cybernétique ne peut fonctionner (à part certains modèles apparaissant au NT6).

15.2 Au NT5

La plupart des pièces d'équipement cybernétiques (implants, prothèses, etc.) apparaissent sur les mondes ayant atteint le NT5 (Âge Interstellaire). Mais ce matériel n'est pas toujours parfaitement au point ; il peut être peu performant ou peu fiable. De plus, les risques pour la santé physique ne sont pas négligeables (tout dépend des circonstances : matériel défectueux, chirurgien incompétent, etc.).
La plupart des « petits implants » (yeux, oreilles, etc.) n'emploient pas d'autre alimentation énergétique que l'électricité produite par le corps.
Par contre, les « gros implants » (les membres cybernétiques) réclament une source d'énergie additionnelle : il s'agit habituellement de batteries semblables aux « chargeurs standards » de l'A.G.
Avec un usage normal, il faut cinq ou six ans avant que la batterie n'ait besoin d'être remplacée.
Mais, un individu utilisant ses prothèses de manière intensive et prolongée peut voir ses batteries déchargées en un an ou deux ! Suivant les modèles, le rechargement (ou le remplacement) des batteries peut être simple à réaliser ou nécessiter l'intervention d'un spécialiste.

15.3 Au NT6

Bras et jambes biosynth sont tout à fait au point et ne nécessitent aucune autre énergie que celles puisée dans le sang et les influx nerveux. Cœur, foie et reins artificiels fonctionnent aussi bien que les originaux naturels à leur meilleur niveau. Quant aux yeux, leurs capacités dépassent de loin celles des vrais.
Sur les mondes de NT6, les organes biosynthétiques sont habituellement perçus comme des gadgets médicaux désuets… Même si – techniquement parlant – leur conception surpasse tout ce qui peut être produit au NT5 ! Tous les implants fonctionnent très bien sans avoir besoin de batteries (à l'exception de certains modèles militaires gros consommateurs d'énergie) et ils sont équipés d'un

système d’auto-régénération (à base de nanotechnologie) qui leur permettent de se « réparer » tous seuls en cas de nécessité. Ce système est largement suffisant pour compenser une usure liée à un usage normal. Cependant, il est loin d’être parfait et un organe biosynthétique gravement endommagé, de manière brutale, peut tout simplement être détruit et « mourir » (comme un organe naturel).
Les organes synthétiques NT6 sont fréquemment conçus avec un double objectif : reproduire le plus fidèlement possible l’organe remplacé (tout en garantissant la satisfaction du greffé) mais également éviter de provoquer l’apparition de la « cybermania ». En effet, plus l’organe synthétique imite précisément ce qu’il remplace, moins le greffé y accorde d’importance : au bout d’un certain temps, il finit (presque) par oublier que l’un de ses bras ou de ses yeux, n’est qu’une copie cybernétique !
Ordinairement, les problèmes psychologiques n’apparaissent qu’à partir du moment où les organes biosynthétiques fonctionnent bien mieux que les naturels, conférant au greffé des avantages physiques qu’il ne possédait pas antérieurement. Les atteintes directes au cerveau (la greffe de fibres artificielles par exemple) sont également des facteurs susceptibles de provoquer l’apparition de tels troubles.

15.4 Au sein de l'Assemblée Galactique

Les organes biosynthétiques existent en une multitude de modèles différents. Suivant les mondes où ils sont produits et utilisés, leur qualité et leurs caractéristiques peuvent énormément varier.
De même, les façons de considérer l’usage des organes biosynthétiques changent suivant les planètes et les cultures.
Au sein de certaines civilisations d’origine talsanite ou d’autres races intelligentes, les individus n’éprouvent aucune aversion envers une utilisation (parfois intensive) d’implants artificiels.
Un cas exemplaire est la Fédération planétaire des Trois Toll, où les Talsanits peuvent changer leurs prothèses en fonction des circonstances (ou des modes). Les plus fortunés se constituent même des « garde-robes » d’organes artificiels pouvant se brancher sur les supports appropriés. Les origines de leurs us et coutumes sont à chercher dans un passé reculé (leur planète n’était encore qu’au NT5), quand des éruptions solaires faillirent provoquer l’effondrement de leur civilisation. Touchés par des radiations entraînant des maladies dégénératives, les habitants durent massivement recourir à la cybernétisation pour survivre. Au bout de quelques générations, cette mesure d’urgence était devenue un art de vivre !
Une autre race, celle des tentaculaires Bavalins, a été obligée d’utiliser ce genre de technologie pour survivre dans un environnement devenu hostile. A l’origine aquatiques, ils furent confrontés à une pollution progressive des océans de leur planète. L’utilisation de la cybernétique les transforma en créatures capables de conquérir les terres émergées ! Aujourd’hui, les Bavalins sont réputés pour être des experts en astronautique et en exploration spatiale. Leur ingéniosité dans le domaine des prothèses et autres implants biosynthétiques les ont rendus aptes à la colonisation d’autres mondes.
A l’inverse, en bien d’autres endroits, l’utilisation de la cyber technologie se fait avec une grande prudence, voire avec une certaine méfiance.
Certains praticiens ou planètes entières sont radicalement contre l'utilisation des accessoires cybernétiques. La plupart invoquent l'exemple de Ravann V, un monde prospère de NT5, qui n'a eu besoin que de vingt-cinq ans pour sombrer dans la folie cyberpunk et de dix ans de guérilla urbaine supplémentaires pour n'être plus qu'un amas de ruines hantées de survivants abrutis par la peur et la famine et de bandes de cyberpunks plus proches du robot-tueur que de l'humain.
D’ailleurs, avant de vous greffer un implant cybernétique, un médecin vous mettra toujours en garde contre les effets potentiellement pervers de telle ou telle modification. De préférence, les Biocybs de NT6 s’assurent préalablement de la bonne stabilité mentale de leurs patients et de la validité des raisons qui les poussent à recourir à cette technologie. En définitive, on peut rencontrer dans l’AG (et ailleurs) un grand nombre d’individus cybernétisés à des degrés très divers et occupants des fonctions extrêmement variées : du bibliothécaire au commando de la FRAG, en passant par la puéricultrice.

15.4.1 Bioéthique des mondes « Médiates »

Il existe au sein de l'A.G. des « Règles de la Bioéthique » qui ont tendance à prohiber plus ou moins la production et l'utilisation des organes biosynthétiques. Ce code est actuellement en vigueur sur les mondes « médiates » ainsi que sur la plupart des mondes de NT6. Si ce code est contraignant pour les membres qui en sont signataires, il n'est nullement obligatoire pour tous les mondes de l'A.G.
On peut donc trouver des mondes de NT5 où les organes biosynthétiques sont monnaie courante… Et cela même s'ils peuvent être considérés comme obsolètes (voire dangereux) par les médecins des planètes de NT6.
Historiquement parlant, la genèse de ce code a deux origines :

- **Culturelle**. Sur plusieurs mondes, le souvenir de terribles « guerres positroniques » est encore vivace. Au cours de ces temps troublés, des hybrides de machines et d'organismes vivants (les Cyborgs) tentèrent d'assurer leur suprématie. Depuis, les populations éprouvent une méfiance viscérale envers les individus arborant ostensiblement des prothèses cybernétiques.
- **Clinique.** Dans certains cas, l'individu qui se fait greffer un (ou plusieurs) organe(s) biosynthétique(s) court le risque de se retrouver atteint d'un déséquilibre mental. Le premier stade est communément connu sous le nom de « cybermania » et se traduit par un besoin morbide de se « perfectionner » physiquement (autrement dit, de remplacer progressivement tous ses organes naturels par des implants et des prothèses). Au stade terminal (« cybernoïa »), le malade est totalement désocialisé, ses relations avec ses semblables étant devenues de plus en plus problématiques. Le « cyberpunk » ne se sent bien qu'en devenant un solitaire ou alors en s'associant avec d'autres cybernoïaques de son espèce.

15.5 Au sein de la Guilde

Les disparités entres les univers sont innombrables ce qui implique que les Megas évitent de se faire greffer des prothèses cybernétiques susceptibles de mal fonctionner ou, tout simplement, de tomber en panne. Dans les annales de la Guilde, on peut trouver des exemples frappants, telle la rébellion des organes biosynthétiques d'un agent envoûté par un sorcier vaudou. Ou, encore, l'explosion de la prise neuronale d'un conceptech-jackeur égaré dans un « plan démon ».

Les broches câblées sont les implants les plus communément autorisés aux agents Megas. Mais, généralement, il s'agit simplement d'implants permettant la connexion aux réseaux informatiques (à commencer par ceux de l'A.G. et de la Guilde) ou aux interfaces standards de l'A.G.

15.6 Les Jackeurs

Les jackeurs sont les pirates informatiques des mondes NT5 et 6.
Il s'agit sur les mondes les mieux développés dans le domaine de l'informatique, d'une caste plus ou moins clandestine de Cybops, très compétents et talentueux.
D'une certain façon, ce sont également des cyberdépendants, car un authentique jackeur est toujours équipé d'une broche câblée d'un modèle ultra-performant (d'ailleurs parfois conçue pour lui seul). Ce sont également des grands collectionneurs de logiciels en tous genres, souvent aussi rares que prohibés et – s'ils sont incapables de s'en emparer par piratage – ils peuvent dépenser des fortunes pour les acquérir.
Malheureusement, parmi les plus compétents des jackeurs on trouve beaucoup de «flambeurs» qui sont continuellement connectés aux réseaux informatiques, branchés sur des réalités virtuelles bien différentes de celles du commun des mortels. De plus, ils absorbent habituellement des drogues susceptibles d'affuter leur système nerveux et leurs sens. Ce mode de vie déstabilisant les fait progressivement sombrer dans la folie (généralement une schizophrénie aiguë). Au bout d'une dizaine d'années de carrière, la plupart des jackeurs sont décédés ou atteints de troubles mentaux pratiquement incurables.
Mais, avant d'en arriver là, un bon jackeur vaut son pesant d'or, car il est expert dans l'art de s'introduire dans les systèmes informatiques (s'il y a des failles) et d'y dénicher les informations

permettant de s'introduire dans les sites protégés. Outre du talent, cela réclame aussi du temps et de la persévérance. Un bon jackeur sait se montrer patient quand il le faut ; une « tête brûlée » trop pressée connaît souvent une fin prématurée.
Pour pénétrer dans les systèmes les mieux protégés, parfois, il suffit « tout simplement » de s'emparer des codes d'accès. Dans la pratique, le jackeur espionne les communications de tous ceux qui sont susceptibles de lui fournir les renseignements nécessaires : il suit leurs traces sur les réseaux informatiques, fouille leurs boîtes aux lettres électroniques, etc. Si cela ne suffit pas, il peut utiliser des informations compromettantes recueillies pour tenter un chantage. Mais cette façon de procéder est hasardeuse : l'individu sur lequel on fait pression peut préférer tout avouer à ses employeurs (par fidélité ou par crainte de représailles) plutôt que de céder.
Si le jackeur parvient à ses fins, il peut pénétrer dans les banques de mémoire les mieux défendues et en extraire les informations les plus secrètes. Ou alors, il peut mener des attaques contre les systèmes les mieux sécurisés et parvenir à les altérer au point de les rendre inopérants. Bref, dans un univers hyper-technologique où les réseaux constituent l'un des piliers de la civilisation, le jackeur fait un peu figure de sorcier et d'homme de l'ombre capable d'abattre un empire financier ou de rendre une flotte spatiale inoffensive.
Rien d'étonnant à ce que les organisations criminelles et les services de renseignement recherchent fiévreusement les meilleurs jackeurs et les paient grassement pour accomplir (secrètement) des « missions impossibles ». Officiellement, aucun service administratif certifié, aucune agence de l'AG n'a jamais employé, ni n'emploie actuellement de jackeurs… Officiellement.

15.7 Cyberdépendance, cybermania et cybernoïa.

La cyberdépendance (ou « cyberpsychose » sur certains mondes) est un trouble psychologique susceptible d'apparaître chez beaucoup d'êtres intelligents, habituellement jeunes et originaires des mondes NT5. Globalement, il entraîne l'individu dans une escalade du remplacement de certaines parties de son anatomie par des organes biosynthétiques.
Le point de départ est généralement le remplacement nécessaire d'organes malades ou de membres endommagés. Les causes de ces remplacements peuvent être naturelles (maladies destructrices d'organes, accidents, etc.). Mais, sur certains mondes – où les sociétés ont sombré dans l'instabilité (criminalité incontrôlée, guerres civiles, etc.) – le recours à la cybernétisation peut être considéré comme un moyen d'optimiser ses chances de survie. Sur d'autres mondes, une « cybermode » peut provoquer des ravages au sein d'une jeunesse cherchant à se démarquer de la génération précédente. Se faire greffer une ou plusieurs prothèses voyantes peut devenir un phénomène de société (plus ou moins passager) ou évoluer en un véritable art de vivre.
Quoi qu'il en soit, peu après le premier remplacement, l'envie de se faire greffer d'autres organes biosynthétiques peut apparaître… L'individu explique fréquemment (de manière peu rationnelle) cette envie par le but d'« harmoniser l'ensemble ». Toutefois, le plus souvent, il s'agit simplement de l'envie de se rendre physiquement plus puissant et plus résistant.
Par exemple, après s'être fait greffer une prothèse de main, il peut éprouver le désir de se faire remplacer l'autre main (qui est, pourtant, parfaitement saine). Ou bien, il peut éprouver l'envie de se faire greffer un cyberbras entier, alors que ce n'est nullement nécessaire.
Mais, un individu boosté de cette façon peut se retrouver déséquilibré par une prothèse trop puissante pour son « support organique » d'origine. Ce qui impliquerait donc l'obligation de renforcer artificiellement le reste de son anatomie. Ainsi, de fil en aiguille, le personnage s'engage dans la voie de sa propre cybernétisation…

La Cybermania est le premier stade de cette escalade dans la cybernétisation de l'individu : une fois le premier désir de « perfectionnement physique » concrétisé, il débouche habituellement sur un suivant. La greffe d'un cyberbras entraîne le souhait d'en posséder un second, ce qui ne se fait généralement pas sans un câblage du torse et un renforcement artificiel de la colonne vertébrale.
Parallèlement à ces « améliorations », le cybermaniaque – si ses moyens le lui permettent – passe au remplacement de ses organes sensoriels (yeux, oreilles…). Là aussi, il y a une volonté de faire reculer les limites de ses possibilités, en se faisant implanter des organes qui lui confèrent de nouvelles capacités (avoir une vision nocturne, par exemple).

Dans le cas des modifications apportées aux organes sensoriels, signalons au passage que le cerveau est forcé de s'adapter à quantité de nouveaux signaux électriques inhabituels, ce qui peut provoquer malaise et fatigue. La « migraine du Cyberpunk » (mal de tête chronique pouvant être accompagné de nausées et de divers symptômes) est l'une des caractéristiques des individus dont le cerveau est épuisé par le décryptage des informations envoyées par ses prothèses.

La Cybernoïa est le state critique de ce trouble mental : l'individu – devenu davantage une machine qu'un être vivant (un « cyborg ») – s'est changé en marginal, obsédé par les performances de ses prothèses, par leur entretien voire par la recherche de nouveaux implants « exotiques », rares ou étranges. Satisfaire ses besoins physiques vitaux (la faim, la soif, le sommeil…) lui semble de plus en plus ennuyeux…

La plupart des cybernoïaques deviennent psychologiquement instables et prêts à tout pour concrétiser leurs désirs. Leur vie sociale est considérablement dégradée car ils préfèrent entretenir des rapports avec des machines qu'avec des personnes vivantes. Les interactions avec les gens finissent par les irriter aisément, ce qui peut déboucher sur de véritables explosions de violence. Incapable de se maîtriser, le cybernoïaque peut donc se transformer en assassin voire en « meurtrier de masse ». Ces cas sont rares, mais frappent toujours l'imagination du grand public et contribuent à perpétuer la mauvaise image du « cyborg ».

Dans les faits, tous les cybernoïaques ne se transforment pas en psychopathes meurtriers. Les changements psychologiques peuvent être plus subtils et l'individu peut « simplement » sombrer dans la dépression nerveuse ou adopter des manies sado-masochistes ou se diriger vers un comportement suicidaire…

Les thérapie.

Le cybernoïaque devenu un criminel sanguinaire connaît le plus souvent une fin brutale et sordide.

Sur la plupart des mondes NT5, les forces de l'ordre ne se montrent pas tendres avec les tueurs déchaînés (cybernétisés ou pas).

Mais, ce genre d'extrémité n'est pas inéluctable : même un cyberpsychotique peut être soigné et retrouver (plus ou moins) sa santé mentale. Les meilleurs thérapeutes, en la matière, se trouvent sur les mondes NT5 où les troubles mentaux liés à la cyberdépendance sont communs. En revanche, on trouvera fort peu de spécialistes sur les mondes NT6, tout simplement parce que ce type de trouble mental y est exceptionnel!

Dans tous les cas, la thérapie passe par une désactivation de la plupart des implants cybernétiques du sujet (tant que cela ne met pas sa vie en danger, bien sûr). Généralement, tant qu'il est considéré comme potentiellement dangereux, on le garde inconscient dans un caisson de survie.

Parallèlement à cela, le cyberpsychiatre doit généralement tenter de communiquer avec l'esprit de son patient par le biais d'un «synthivers» (un univers virtuel). Dans la pratique, l'esprit du patient (gardé en léthargie) est attiré dans un monde de synthèse informatique, où il pourra interagir avec d'autres personnages… La plupart, artificiels, créés de toute pièce et manœuvrés par des puissants programmes tandis que l'un sera piloté par l'esprit du cyberpsychiatre.

Il est à remarquer que, dans ce « synthivers », l'avatar du patient ressemble normalement à ce qu'il était avant de sombrer dans la cyberdépendance… Donc, sans aucun implant cybernétique. Et, s'il peut pratiquement faire ce qu'il veut, il n'a aucune capacité supérieure à celles d'un individu normal dans le monde réel.

D'une manière générale, l'objectif est de faire revivre (virtuellement) l'existence que menait le patient antérieurement... Une existence plus calme, apaisante, dans un cadre bien connu. Au départ, évidemment, il y a toujours une phase où le patient est complètement désorienté car – pour lui – cette expérience n'est pas vécue comme un rêve mais bien comme la réalité. Discrètement, le cyberpsychiatre se contentera d'abord d'observer les agissements de l'avatar de son patient : s'il se montre calme ou violent, remuant ou apathique, etc. En fonction de cela, progressivement, le thérapeute s'arrangera pour qu'il prenne conscience de son état et des raisons pour lesquelles on a conduit son esprit dans ce synthivers.

Evidemment, cela ne suffit pas à guérir le cybernoïaque car son principal problème réside bien dans ses implants. Aussi, graduellement, ceux-ci sont enlevés et, autant que possible, on restaure ses tissus organiques. Ce n'est pas toujours exactement possible avec les moyens disponibles au NT5.

Par ailleurs, comme on l'imagine bien, cette thérapie est assez longue (plusieurs semaines) et onéreuse. Heureusement, dans l'A.G., il existe des organisations caritatives dont le but est de subventionner des centres spécialisés dans ce genre de « réhabilitation ».
Grâce à la technologie médicale du NT6, un individu peut être complètement débarrassé de ses implants et voir ses organes régénérés à 100%. Mais, dans les cas « extrêmes » (un individu presque complètement cybernétisé) ce genre d'opération est toujours long et délicat. Enlever certains implants (organes sensoriels et fibres encéphaliques par exemple) nécessite des interventions chirurgicales complexes et parfois hasardeuses pour le patient.
Dans le cas de la restauration du cerveau, par exemple, on sait que le risque de séquelles peut être important... Les conséquences relèvent surtout de la perte de mémoire (certains souvenirs sont définitivement perdus) ou de troubles de la personnalité (légère paranoïa, obsessions, etc.).
Toutefois, cela n'empêche pas le patient de vivre ensuite une existence plus ou moins normale...

15.8 Les Modules de connaissance et de maîtrise

Les broches câblées, en plus de permettre un accès plus aisé aux réseaux, permettent aussi le branchement de modules de connaissances et de modules de maîtrises (« puces » de langues, de mathématiques, de modes d'emplois pour engins divers, de cartes géographiques, etc.). Il existe des milliers de modèles différents dans tous les domaines possibles et imaginables.
Dans la pratique, ces puces sont essentiellement des outils permettant à un personnage pas trop compétent d'agir en étant plus érudit, plus instruit, mais sa compétence reste tributaire des capacités biologiques de l'individu (en gros, les caractéristiques mentale et physique du personnage reste inchangées).

15.8.1 Dans l'Univers QF1

Globalement, les modules de connaissances (ou « Puces de données ») sont des espèces de grosses bases de données, auxquelles le cerveau de l'utilisateur a directement accès. En théorie, une fois le module de connaissances enfiché, le personnage a l'impression d'avoir toujours eu ce savoir... Un peu comme s'il avait lu un ou plusieurs gros ouvrages de référence et avait tout retenu !
Dès qu'on retire le module de sa broche, le personnage oublie tout ce qu'il contient. Néanmoins, il peut conserver (partiellement) ce qu'il aurait pu mettre en pratique. Ces modules sont parfois utilisés pour certaines techniques d'apprentissage, avec généralement des résultats assez bons, proche de l'hypno-éducation pédagogique.

15.8.1.1 Module de connaissance

Il en existe une grande variété de modèles dont voici trois exemples :

Modèle « encyclopédie universelle » fournit au personnage un savoir encyclopédique couvrant un très large éventail de champs de connaissances (géographie, histoire, ethnographie, etc.). Le contenu des articles peut être plus ou moins long, précis et détaillé suivant les modèles... Attention : une encyclopédie peut-être « périmée » au bout de quelques années et nécessiter une (ou des) remise(s) à jour ! Un Mega, originaire de la Terre, peut trouver utile d'être équipé d'une encyclopédie de ce genre si sa mission – par exemple – l'oblige à travailler sous l'identité d'un citoyen de l'AG...
Ou sous l'identité d'un citoyen d'un monde NT5 ou 6 dont il ne connaît pratiquement rien !

Modèle « encyclopédie thématique » fournit au personnage un savoir encyclopédique sur un thème précis (par exemple, la législation au sein de l'AG ou l'histoire d'une planète en particulier).
Ce genre de module peut être précieux pour un individu dont la profession implique d'avoir la connaissance d'un nombre énorme d'informations... C'est, par exemple, le cas d'un avocat ou d'un juge obligé de connaître de nombreuses règles de droit. Ou bien, un médecin de l'AG, disposant ainsi de l'équivalent d'un gros ouvrage de référence consacré à l'anatomie.

Modèle « dictionnaire de traduction » fournit au personnage l'équivalent d'un dictionnaire de traduction bilingue (par exemple, Français-Norjan). En théorie, le personnage équipé d'un tel module serait apte à comprendre une langue étrangère et à la parler… Dans la pratique, malheureusement, cela ne marche jamais aussi bien qu'on le voudrait. Au mieux, la traduction obtenue s'apparente à une sorte de « petit-nègre » du genre Moi vouloir ceci ou Toi avoir compris quoi moi dire ? Au pire, on obtient des résultats absurdes et incompréhensibles. L'un des problèmes est qu'une langue est un code complexe renvoyant au fond socioculturel de ses utilisateurs. En clair : il ne sert pas à grand chose de connaître un mot si vous ne savez pas à quoi il se réfère exactement, ni comment l'utiliser en fonction des circonstances. Par exemple, savoir que le mot « poireau » désigne un légume de la Terre ne servira pas à grand-chose pour un Ganymédien, s'il n'en a jamais vu de sa vie ! Le Ganymédien pourrait donc se trouver devant un poireau sans, forcément, être capable d'associer le mot à la chose...

15.8.1.2 Les modules de maîtrise

Ils sont plus complexes que ceux de connaissance. Ils contiennent des logiciels – souvent très spécialisés – qui peuvent considérablement aider un spécialiste dans l'exercice de sa profession.
Mais, il faut bien comprendre que ces modules ne transforment pas un néophyte en professionnel accompli : par exemple, pour pouvoir vraiment tirer avantage d'un module de programmation, il faut déjà avoir acquis quelques bases solides en la matière.
Là également, il existe plusieurs modèles disponibles dont voici trois exemples typiques :

Modèle « Module de mathématiques » est relativement courant et s'apparente – globalement – à une calculatrice programmable sophistiquée. Le personnage devient capable d'exécuter mentalement opérations complexes et algorithmes. C'est très utile quand sa profession l'oblige à jongler en permanence avec des chiffres (comptable, scientifique, etc.).

Modèle « Module de programmation » est communément utilisé par les Cybops et les Jackeurs. Un module de ce type fournit une aide précieuse pour concevoir et analyser le fonctionnement de logiciels (voir 14.4.1 Connexion directe). Quand il accède à un réseau informatique ou à un univers virtuel, un personnage équipé d'un tel module « voit » bien plus de choses qu'un utilisateur commun. En gros, le mode « Réal » lui apparaît comme une grande scène de théâtre, avec des acteurs, des décors… Et il a la possibilité d'accéder aux coulisses pour changer certaines choses !
Par exemple, on peut imaginer le cas du client d'une banque se connectant à un réseau pour avoir accès à son compte. En mode « Réal », il pourra voir le guichet d'une banque derrière lequel se tient un employé serviable avec lequel il pourra communiquer. Le Cybops équipé de son module de programmation, lui, se rendra compte que ce n'est qu'un décor virtuel et que l'employé n'est rien de plus qu'un logiciel plus ou moins sophistiqué. Mieux : il pourra se glisser derrière le décor et étudier comment fonctionne l'employé-robot, voire le traficoter d'une façon ou d'une autre… A moins, bien sûr, que tout cela n'ait été plus ou moins bien protégé ! Les modules de programmation ne sont aucunement prévus pour commettre du piratage informatique mais, au sein de l'AG, leur acquisition et leur usage sont réglementés et réservés aux Cybops qualifiés. Du moins, les modules « professionnels » dotés des logiciels les plus performants et régulièrement mis à jour.

Le Modèle « Module de pilotage spatial » est couramment utilisé par les membres d'équipage des vaisseaux spatiaux. Il leur permet d'être mentalement connecté aux ordinateurs de leur engin, ce qui simplifie considérablement les tâches liées au pilotage. La consultation et l'ajustement des instruments de bord, la programmation des itinéraires de voyage, etc. Toutes ces opérations peuvent s'effectuer sans passer par les commandes manuelles… Ce qui permet de gagner un temps précieux et d'éliminer un certain risque d'erreurs. A noter que ces modules sont normalement conçus pour fonctionner en relation avec un type bien précis de véhicule. Par exemple, un module conçu pour un certain modèle de cargo lourd ne se montrera vraiment utile que s'il est utilisé pour piloter l'engin prévu. Là également, l'acquisition et l'usage de ces modules, au sein de l'AG, fait l'objet de toute une réglementation. D'ailleurs, les modules prévus pour les équipages de vaisseaux militaires (et plus particulièrement des chasseurs) sont même strictement interdits aux personnes non autorisées.

15.8.2 Dans des univers parallèles « exotiques »

Dans certains univers parallèles, la cybertechnologie a tendance à se développer plus rapidement et de manière plus « radicale » que dans QF1.
Sur quelques Terres alternatives, le monde est généralement en train de sombrer rapidement dans une « Ere cyberpunk » au cours des années 1980-90. Dès le début du 21e siècle, les premières cyberprothèses sont déjà en train de se généraliser dans les pays les plus développés (généralement aux Etats-Unis, en Europe, en Russie et au Japon). Ailleurs, au sein de l'AG, certains gadgets technologiques des NT5 et 6 peuvent avoir des caractéristiques qui paraissent tout simplement miraculeuses !

Seul problème (mais de taille) : ces gadgets technologiques sont – pour la plupart – impossibles à « exporter » … Car, ils sont victimes de dysfonctionnements dès qu'ils se retrouvent en-dehors de leur univers d'origine!
Les meilleurs scientifiques de la Guilde se sont cassés les dents en essayant de comprendre la source du problème. Mais ils avouent que certaines particularités techniques des appareils étudiés leur échappent complètement. D'un point de vue strictement scientifique, la façon dont ils ont été conçus leur paraît assez absurde : normalement, ils ne peuvent pas fonctionner !
La documentation technique ramenée de ces univers ne leur a pas permis d'y voir plus beaucoup plus clair… Il semble, tout simplement, que la réalité de ces univers autorise certaines « bizarreries » difficilement explicables (un peu comme une sorte de magie, mais reposant sur une base fondamentalement technologique).

15.8.2.1 Quelques exemples de modules disponibles dans ces univers :

Le Modèle « Traducteur bilingue » apparaît dès le NT5 et fonctionne nettement mieux que son équivalent des autres univers. Sur Terre, un individu ainsi équipé peut instantanément parler le Japonais, le Russe, l'Allemand ou même une langue morte comme le vieux norrois ! Certains modèles, plus perfectionnés, sont même des traducteurs trilingues ou quadrilingues. Arrivés au NT6, les Modules les plus sophistiqués deviennent « Traducteurs Universels » et capables de traduire la plupart des langages utilisés dans la galaxie. Ils sont généralement bien plus performants que les Tradmods de la Guilde de QF1.

Le Modèle « Interface Kinesthésique » ressemble beaucoup au « Module de pilotage spatial » commun, sauf qu'il est spécifiquement conçu pour un usage militaire. Le pilote est mentalement connecté au réseau informatique de son engin et peut communiquer ainsi – à la vitesse de la pensée – avec tous les systèmes (navigation, armement, générateurs de boucliers, etc.). De plus, grâce à ce module, il devient capable d'apprécier les positions relatives de tous les objets (artificiels ou non) en mouvement présents dans un certain rayon autour de lui (plusieurs centaines, voire plusieurs milliers de kilomètres suivants les appareils de détection installés sur l'engin). Cette perception « globale » de son environnement est complétée par des données concernant les vitesses et les trajectoires respectives des objets détectés. Les ordinateurs de visée se verrouillent automatiquement sur chaque cible potentielle se trouvant à portée des armes et analysent instantanément les déplacements de tous les adversaires. Bref, grâce à cette Interface Kinesthésique, le pilote jouit d'avantages non négligeables dans une situation de combat… Il est remarquable que des modules de ce genre existent également au sein des forces militaires de NT5 et 6 dans l'Univers QF1 mais qu'ils fonctionnent souvent moins bien. De plus, ils tendent à provoquer un phénomène d'addiction chez les utilisateurs, les combats spatiaux prenant un aspect « ludique » et presque amusant. Les pilotes les plus atteints en arrivent à rechercher volontairement les situations les plus périlleuses…
Ce qui – évidemment – finit par provoquer leur perte !

Le Modèle « Interface Robotique » est couramment utilisé par les Cybops et les techniciens spécialisés dans la programmation des robots (généralement des types B – voir la section 4.3.2). Une fois connecté – via un câble adaptateur – au robot, cette interface permet à l'utilisateur d'avoir un accès direct avec la mémoire du robot et d'en connaître le contenu exact. Il lui est possible de

simplement consulter sa banque mémorielle, de copier partiellement les informations qui y sont contenues, voire d'en effacer certaines. Toutes ces opérations se font de manière bien plus rapide et plus sûrement qu'en passant par le mode vocal habituel. Il est également possible d'« aspirer » la mémoire complète d'un robot (ce qui le rend littéralement amnésique) afin de la recopier dans une « cartouche mémorielle »... Ces cartouches sont également adaptables aux broches câblées.
Normalement, on ne pratique cette opération que pour transférer cette mémoire, plus tard, dans un autre robot. De telles interfaces robotiques existent dans les univers QF1 mais leur emploi peut s'avérer dangereux pour la santé mentale. La confrontation directe d'un esprit humain avec des intelligences artificielles (même primaire) est toujours une expérience assez perturbante : il convient de se rappeler qu'elles ne connaissent aucune émotion et fonctionnent suivant des schémas mentaux qui leur sont propres. Certains Cybops – directement confrontés aux I.A. dans certains réseaux informatiques – finissent par acquérir une personnalité froidement logique et se montrent de plus en plus distants vis-à-vis de leur entourage. Un vieil adage populaire, dans l'AG, affirme d'ailleurs qu'« à force de discuter avec des robots, on finit par penser comme un robot ».

15.8.3 Le cas des Darks Megas de QF7

Les univers de QF7 font partie de ces univers « exotiques » où les technologies étranges peuvent déboucher sur des cyberprothèses aux caractéristiques extraordinaires. La Guilde des Dark Megas est connue pour équiper ses agents de prothèses et d'implants leur conférant des capacités surprenantes. Fort heureusement (du point de vue des Vieux de QF1), cette technologie leur interdit pratiquement l'accès aux univers parallèles trop différents de QF7. Dans la plupart des cas, la cybertechnologie des Dark Megas ne fonctionne correctement que dans leur univers d'origine.
Transporté dans un univers QF1, un Dark Mega doit choisir entre devenir un handicapé physique (voire décéder en peu de temps) ou passer en médibloc pour une régénération de ses organes.
Jusqu'à présent, on ne connaît aucun Dark Mega ayant choisi de renoncer à ses cyberprothèses en vue de quitter définitivement son univers natal.

15.9 Les prix (et détails pratiques divers)

Les prothèses

- Main et avant-bras : 10.000 ¢r (ou plus, suivant les performances)
- Jambes : 5.000 à 10.000 ¢r
- Œil : 7.000 ¢r (de base pour un œil standard)
  Options supplémentaires :
  - télémétrie (donne la distance à laquelle se trouve un objet ciblé) : + 1.000 ¢r
  - zoom X 10 : + 10.000 ¢r
  - vision nocturne (amplification de lumière) : + 6.000 ¢r
  - vision radar (capte les échos radars des objets métalliques imposants – véhicules terrestres, avions, etc – dans l'obscurité ou le brouillard ; portée : 2 à 10 km suivant les circonstances) : + 40.000 ¢r

D'une manière générale, les membres synthétiques NT5 présentent certains avantages par rapport aux organiques : ils sont plus résistants, plus vigoureux, insensibles aux variations de température et de pression atmosphérique (dans une certaine mesure). Mais, ils ont également des défauts non négligeables : ils ont souvent moins de précision, de souplesse et de rapidité.
Un individu qui est – par exemple – un artisan-horloger risque d'éprouver beaucoup de peine à reprendre son métier suite à la greffe d'une main artificielle. Bref, on peut faire des bras et des jambes acceptables mais une main synthétique de NT5 ne sera jamais aussi efficace qu'une vraie main.
La plupart des membres synthétiques NT6 sont conçus pour remplacer le plus fidèlement possible les membres perdus (voir plus haut). Normalement, un individu greffé ne doit même pas se rendre compte qu'une partie de son corps est artificielle.

Broche câblée

10.000 à 20.000 ¢r selon la fiabilité et le nombre de périphériques superposables (maximum : trois). Est généralement fourni avec un câble (externe) permettant une connexion directe avec le matériel informatique standard de l'A.G. (ou du monde NT5 s'il s'agit d'une « production locale »).
Modules de connaissances : 100 à 5.000 ¢r selon que l'article est commun ou rare.

Modules de maîtrise : au NT5 : 10.000 à 40.000 ¢r ; au NT6 : 50.000 à 200.000 ¢r (selon les talents acquis).

Temps de pose et de réveil : deux à trois jours (au NT5) ; environ quatre heures au NT6 (vertiges fréquents pendant les 24 heures suivant l'opération).

Partie IV – Les contextes Scientifiques

CHAPITRE 16 - GENÈSE DU CONTINUUM - LA THÉORIE CLASSIQUE

Il existe de nombreuses théories sur la genèse du continuum, c'est le sujet d'incessants débats au sein des spécialistes de la Guilde (les « Norjans ») dont on peut avoir un aperçu en consultant « La bibliothèque des Norjans (V6) ». Voici la théorie dite « classique », la plus en vogue actuellement.

16.1 LE DÉBUT

La théorie classique répons assez bien a la question « *comment* » ? Mais ignore le « *pourquoi ?* »
Et c'est peut-être pour cela qu'elle est toujours d'actualité.

16.1.1 BANG

On est au moins sûr d'une chose: tout a commencé dans une seule et même gigantesque explosion. Ce qu'il y avait avant, objet d'infinies spéculations mystico-religieuses, est vraisemblablement fermé à jamais pour la science galactique. Or donc, il y eut un début. Et ce début était une seule et même mystérieuse force appelée le Grand Tout. La température y était si phénoménale que les chiffres que nous pourrions citer seraient sans signification. Le Grand Tout dura 10^{-44} secondes.

16.1.2 LE GRAND UNIFIÉ

Puis, l'univers se développant, le *Grand Tout* se sépara en deux forces. L'une nous est bien connue : il s'agit de la gravitation. L'autre eut droit à une existence bien plus longue que le *Grand Tout :* le *Grand Unifié* (GU) dura 10^{-33} secondes. Mais cette séparation eut un autre effet, et de taille.
L'univers aussi se sépara, ou plutôt, à partir de ce moment, deux univers commencèrent à cohabiter sur deux plans d'existence presque parallèles. Les scientifiques d'aujourd'hui appellent ces univers GU1 et GU2.

16.1.3 QUATRE UNIVERS

Presque au même moment, comme ils se refroidissaient, ces deux univers perdirent leur *Grand Unifié*, qui se sépara en une force nucléaire forte et une force électrofaible (EF). Cette phase dura 1/10000000e de seconde. Elle s'accompagna de deux événements d'importance :

- GU1 donna naissance à EF1 et EF2, tandis que GU2 mettait au monde EF3 et EF4. Ces quatre univers n'étaient déjà plus tout à fait semblables.
- Des fragments d'univers refusèrent la séparation. Ils existent toujours aujourd'hui sous forme de liens d'un diamètre de 10^{-33}. L'influence de ces liens sur notre vie de tous les jours sera décrite plus loin dans le chapitre « 21.2 La théorie des liens primordiaux »

16.1.4 LES QUATRE FORCES

Dernière étape, la force électrofaible de chaque univers éclata à son tour en une force nucléaire faible et une force électromagnétique. Les quatre univers avaient maintenant leurs quatre forces (QF) définitives (force nucléaire forte, force nucléaire faible, force électromagnétique, gravitation). Ils fêtèrent cela en donnant naissance chacun à deux autres univers baptisés QF1 à QF8.

16.1.5 INTERLUDE

Il n'y eut plus de scission pendant cinq milliards d'années, à la fin desquelles apparurent les premières créatures intelligentes des univers, ou plutôt d'entre les univers : les *Guetteurs*.
Aussi appelés les longs errants, les Guetteurs ressemblent à d'immenses baleines pourvues d'ailes membraneuses. Ils hantent les univers, le Triche-Lumière, et surtout cette zone mal connue qui

sépare les univers. Il est curieux de remarquer que l'apparition de ces créatures coïncide avec celle des premières étoiles dans QF1.

16.1.6 Les scissions anarchiques

Nous ignorons pourquoi les scissions d'univers ont repris mais nos statisticiens ont fait une curieuse découverte. Il semble exister un curieux rapport entre la vie et ces scissions. En effet, l'analyse d'une étude des Megas sur les formes de vie existantes sur certaines planètes tests d'univers presque jumeaux semble montrer la chose suivante : l'accession d'une forme de vie à une certaine complexité (multicellulaires, apparition de plusieurs espèces, etc.) semble correspondre à une scission de cet univers. Il en va de même d'importants bouleversements géologiques.
Mais quel phénomène est la cause et lequel est la conséquence? Un début de démonstration scientifique dans les règles mobiliserait cent millions de Megas pendant cent ans, ce qui n'est pas près d'être possible.

16.1.7 Les brèches

À l'inverse, la disparition soudaine et massive de la vie dans un univers donné, ainsi que des phénomènes géologiques moins importants (à l'échelle planétaire, s'entend) génèrent parfois des brèches où deux univers peuvent se toucher ou s'interpénétrer. Ces cas sont heureusement rares, car le passage d'êtres d'un univers à l'autre pose souvent des problèmes de deux types. D'une part, les transfuges disposent parfois de pouvoirs spéciaux, qu'ils ne contrôlent pas forcément et qui les rendent potentiellement dangereux pour les indigènes. D'autre part, un transfert de créatures en très grand nombre peut entraîner de véritables distorsions et phénomènes divers, sur place et dans l'inter continuum.

16.2 Des étiquettes sur les univers

16.2.1 Des noms

On appelle l'ensemble des univers existants, connus ou inconnus, les sous-univers : le *continuum*.
Par opposition, les inter-univers tels que celui où règnent les guetteurs, celui où passent les Megas qui transitent ou bien la dimension particulière où évoluent les vaisseaux supralumineux, sont nommés l'*intercontinuum*.
Les univers sont nommés d'après l'univers «QF» qui les a engendrés, suivis d'un numéro d'ordre, celui de leur découverte. L'univers des Megas (qui est aussi le nôtre) est issu de QF1 et porte le numéro 000001.

16.2.2 Le cône

Imaginez le continuum comme un cône dans lequel évoluent les univers issus de QF1 à QF8. La pointe du cône est l'Origine (*le Grand Unifié*). Son axe est celui du temps qui passe.
Il n'a pas de base mais si on découpe une rondelle de cône et que l'on partage cette rondelle en une infinité de parts, les lois physiques, chimiques, magiques, religieuses, etc., seront très légèrement différentes entre une part et sa voisine.

16.2.3 L'axe du temps

C'est sur cet axe que le temps s'écoule le plus vite. Une unité de mesure a été créée pour mesurer cette vitesse : le tempo. Sur l'axe du continuum, le tempo possède sa valeur maximale : 1. L'univers le plus « rapide » connu est QF1-000001 : l'univers de la Terre qui est aussi celui où siège l'Assemblée galactique, comme on le verra plus loin. Le plus lent connu est QF3-000017. Son tempo plafonne à 0,22. En règle générale, plus la trajectoire d'un univers est parallèle à l'axe du cône, plus la vitesse d'écoulement y est proche du maximum 1.

16.2.4 Tranches de lois

Reprenons notre tranche de cône et divisons-la de nouveau en parts, comme un camembert. Dans certaines parts, la magie existe, dans d'autres, la science a force de loi, dans d'autres, les deux forces coexistent plus ou moins bien, dans d'autres, le voyage supralumineux est impossible, dans d'autres, il est banal... Ces propriétés dépendent de la densité de l'univers en question et de sa cohérence, deux notions développées plus loin. Plus de la moitié du camembert nous est inaccessible, parce que si nous nous y rendions, nos corps ne pourraient tout simplement plus fonctionner (sang incapable de fixer l'oxygène, plus de fonctions électriques, donc plus d'influx nerveux, etc.). Sans compter la présence de choses si incompréhensibles qu'elles nous rendraient fous...

16.2.5 Des univers variés et baladeurs

Imaginons que les univers suivent un chemin qui résume les lois qui les régissent : physiques, magiques, temporelles, etc. Les huit univers « QF » firent d'abord route à peu près parallèlement.
Puis les scissions reprirent et, à chacune de ces scissions, les deux bulles d'univers changèrent de direction mais toujours en descendant le cours du temps. Ces trajectoires ont une importance capitale. Une bulle d'univers scientifique peut se mettre à dériver vers la partie magique, avec pour conséquence une profonde mutation de la société : apparition de magiciens, abandon de fabuleuses cités technologiques autour desquelles se tissent bientôt de merveilleuses légendes. D'autres univers se mettent à dériver vers la partie inaccessible du camembert et disparaissent de notre entendement. Enfin, certains autres viennent de ces zones interdites et ce que l'on y trouve a parfois de quoi ébranler les esprits les plus solides.

16.2.6 Des univers habités

Tous les univers explorés par les Megas (ce qui ne fait tout de même que quelques milliers) se sont révélés porteurs d'au moins une forme de vie évoluée. L'état d'avancement technologique d'un univers dépend de deux facteurs :

- son tempo,
- son état d'avancement au moment de sa dernière séparation.

Prenons des exemples :

- Exemple 1 : QF1-1158 est un univers séparé de QF1-0001 à l'époque de la naissance du Christ. Le tempo du premier est passé à 0,35 à l'heure actuelle, les druides viennent d'y convertir les derniers chrétiens sous l'œil amusé d'un certain Merlin. Un Mega vient de passer un an là-bas. Durant son absence, deux ans et six mois se sont écoulés en QF1-000001.
- Exemple 2 : QF1-0239 et QF1-0001 se sont séparés en quelque 6000 av. J.-C. Le tempo du premier est de 0,85. Les habitants de la Terre locale n'y ont jamais connu le christianisme, et apportent un démenti flagrant à l'assertion selon laquelle une religion monothéiste est indispensable à l'épanouissement d'une civilisation.
- Exemple 3 : QF1-0693 est l'univers le moins avancé technologiquement connu à ce jour. Sa séparation d'avec le nôtre date de 10000 av. J.-C. Son tempo de 0,51 le rend plus rapide que celui de l'univers de Merlin (voir exemple 1), mais il a tant de retard que son calendrier local marque 2965 ans av. J.-C. Il convient de noter qu'une autre civilisation de cet univers est sur le point d'inventer le voyage interstellaire infralumineux, faisant ainsi preuve d'une précocité remarquable. Dans notre univers, cette civilisation semble végéter.

16.2.7 Combien d'univers ?

A l'heure actuelle, le nombre d'univers recensés est le suivant :

Type	Nombre
QF1	2387
QF2	0009
QF3	0026
QF4	0001
QF5	0005
QF6	0013
QF7	0092
QF8	0000

Soit un total de 2533 univers.

On notera que le champ de connaissance des Megas ne s'éloigne guère des univers de type QF1, parce qu'ils sont généralement plus accessibles. L'existence des QF8 est mathématiquement prouvée mais les Megas n'en ont exploré aucun. Le nombre total d'univers est inconnu. Sans doute est-il très grand mais il n'est assurément pas infini.

Chapitre 17 - Le continuum

C'est l'ensemble des univers existant. Ce terme vient remplacer le terme « univers » puisque dorénavant, les Megas savent qu'il en existe plusieurs.
Beaucoup d'habitants de l'Assemblée Galactique continuent d'utiliser le terme d'« Univers », la mention du continuum relève plus de la connaissance spécifique de la Guilde et d'une poignée de scientifiques ou d'érudits.

17.1 Les « liens primordiaux »

Le plus petit des éléments constituant le continuum est appelé « lien primordial ». Leur concentration et ramification conditionnent les propriétés de chaque univers.

La matière et les forces qui constituent l'univers sont constituées d'éléments que les scientifiques de Sol3 nomment « quarks », « fermions », « gluons », « bosons » ou plus récemment « cordes » (ce qui se rapproche de la notion de lien).
Ces éléments sont eux même constitués d'autres éléments présents dans tous les univers et même l'inter continuum. Ce sont les « liens primordiaux ». Ce nom leur vient de la capacité d'interactions (« liens ») et de leur présence dans tous les domaines connus du continuum (« primordiaux »).

17.2 Les univers parallèles

Il existe un grand nombre d'univers dans le continuum, parfois très semblables au nôtre (QF1 0001), parfois très déroutants. Leur singularité dépend en grande partie de leur cohérence, leur densité ainsi et leur tempo. Ces trois caractéristiques expliquent pourquoi il est possible de croiser un univers qui est la réplique presque parfaite du passé d'un autre univers.

17.3 Influence de la « cohérence » et de la « densité » dans les univers parallèles

Selon leur éloignement de l'axe d'expansion, les univers ont une certaine « densité de réalité » et suivant leur nature, un « degré de cohérence ». Cela a des conséquences pour ceux qui passent de l'un à l'autre, les Megas n'étant pas les seuls à en être capable.

La « cohérence »

Elle quantifie le nombre de liens primordiaux, leur complexité et donc la technicité nécessaire pour agir dans un univers...

Les liens se combinent pour former des nœuds comme « une toile ».

a/ Quand un Mega pénètre dans un univers plus cohérent que le sien, il éprouve des difficultés d'ordre psychique comme des problèmes de concentration et une perte rapide de volonté.

b/ A l'inverse, le voyageur qui pénètre dans un univers moins cohérent que le sien a l'impression d'évoluer dans un monde onirique dans lequel les désirs, les souhaits et les rêves ont plus de prises sur la réalité de cet univers. Ses capacités mentales sont renforcées et s'il possédait des capacités magiques dans son univers d'origine, elles seront facilitées.

La cohérence influe sur le mental et la magie.

La « densité »

Elle quantifie la force des liens primordiaux, leur solidité, la puissance de leurs interactions et donc

les efforts nécessaires pour agir dans un univers.

Comme des petits fils qui se regroupent pour constituer une ficelle puis une corde, comme « un tressage » !

a/ Quand un Mega pénètre dans un univers plus dense, il éprouve des difficultés d'ordre physique comme un essoufflement plus rapide et des capacités de récupérations amoindris.

b/ A l'inverse, un voyageur pénétrant dans un univers moins dense aura l'impression d'évoluer dans un univers moins tangible, dans lequel les autochtones sont fantomatiques. Ses capacités physiques sont renforcées et il se découvrira peut-être des capacités psy. S'il en possédait déjà dans son univers d'origine, elles sont augmentées.

La densité influe sur le physique et les pouvoirs psy.

Grille de correspondance

	Forte cohérence	Faible cohérence
Forte densité	**Science :** dominante **Magie :** absente (sauf particularités magiques) **Psy :** absents ou très limités	**Science :** valide, fantaisiste (steampunk) **Magie :** technique, savante, puissante (dans le style du jeu de rôle « ars magica ») **Psy :** courants mais très limités
Faible densité	**Science :** forte, rigoureuse, développement difficile **Magie :** instinctive, laborieuse, aux effets limités **Psy :** rares mais puissants	**Science :** rudimentaire (médiéval) **Magie :** dominante **Psy :** courants et puissants

17.4 Le Tempo

Le tempo est le rapport entre le déroulement du temps de l'univers QF1-00001 et un autre univers. Il est souvent assez proche mais il peut être plus lent ou irrégulier. Ceci n'a pas d'incidence spéciale, hormis le fait qu'un mois passé dans un univers peut correspondre à trois ou cinq semaines écoulées dans le nôtre au retour du personnage.

17.5 Les brèches, les déchirures du continuum...

Brèche est le nom le plus courant donné aux points d'ouverture entre deux univers, bien que les Norjans les qualifient « d'interaction essentielle inter continuum ». Selon eux, les brèches ont à voir avec l'activité tectonique ou les mouvements planétaires et lunaires. Leur apparition coïncide fréquemment avec des éruptions, des tremblements de terre ou lors de conjonctions de planètes ou d'étoiles proches, notamment durant les éclipses.
Les brèches sont rarement visibles, sauf par reflet dans une vitre, un plan d'eau et toute surface polarisante (pas un miroir donc) ou lorsqu'elles sont baignées de brouillard. Dans ces cas, la surface de contact avec un autre univers devient visible, palpitant comme la surface d'un lac. Dans d'autres cas, la brèche elle-même n'est pas visible mais le décor qui est derrière. Les couleurs sont toujours altérées, souvent avec des dominantes.

17.5.1 Permanentes

Les plus rares, elles font communiquer deux univers de manière permanente, ce qui ne signifie pas éternelle : une brèche séculaire peut soudain, à la faveur d'un des événements cités plus haut,

cesser définitivement d'exister.

17.5.2 Intermittentes

Les plus fréquentes des brèches se manifestent à intervalles irréguliers. Seules les fréquences de celles liées au mouvement d'une lune unique sont faciles à déterminer.

17.5.3 A deux sorties

Une brèche peut correspondre avec deux univers. Il s'agit en général du même lieu dans deux univers extrêmement semblables mais il existe des contre-exemples. Il est possible, mais rare, que les deux « sorties » communiquent également directement entre elles.

17.5.4 A sorties multiples

Les brèches à plus de deux sorties sont les symptômes de graves aberrations de l'inter continuum ; elles sont susceptibles de dégénérer et de provoquer des dégâts importants à des portions entières d'univers.
Quand une brèche de ce genre est détectée, des Megas sont envoyés dans l'un des univers touchés (voire dans tous) pour tenter de résoudre le problème. La solution implique généralement le déplacement dans l'espace d'énormes masses de matières (astéroïdes, lunes, comètes, etc.) ou même provoquer des changements géographiques sur certaines planètes (modification de la configuration de certaines montagnes, de volcans, etc.).
Dans la mesure du possible, ces changements doivent s'opérer en évitant de nuire aux « indigènes » locaux (s'il y en a).

17.5.5 Contact plan

Lorsque les univers communiquent par une surface, comme celle qui sépare l'air et l'eau, c'est un contact plan. Il s'agit d'une limite précise. Sa traversée est perceptible pour une majorité d'entre eux : elle se manifeste par des « malaises de l'inter continuum » que les Megas doivent reconnaître et craindre.

17.5.6 Contact volume

Dans le cas d'un « contact volume », deux portions d'univers différents s'interpénètrent et partagent un même volume. Si les réalités des deux univers sont très semblables, la fusion peut être indiscernable.
Si les réalités sont trop différentes, les deux décors sont perçus mais les observateurs inter agiront plus facilement avec celle appartenant à leur univers d'origine.
Le passage d'un univers à l'autre peut se faire sans avertissement, hormis le fait que les obstacles de l'un deviennent intangibles tandis que ceux de l'autre prennent consistance.
Les « malaises de l'inter continuum », lorsqu'ils surviennent, peuvent être suffisamment diffus pour ne pas être perceptibles par le commun des mortels.

17.5.7 Instantanées

Ces anomalies de l'inter continuum permettent un déplacement presque immédiat dans un autre univers, sans qu'il y ait phénomène de voile ni de danger particulier au moment du « passage ».
Sauf qu'elles peuvent déboucher sur une dimension ou un endroit mortel, sans avertissement ni information quant à la dangerosité du lieu d'arrivée.
Les brèches instantanées sont extrêmement difficiles à détecter et représentent de fait un grand danger pour tout le monde (les Megas expérimentés y compris).

Note :
Dès que la Guilde localise une brèche de ce genre, elle met sur pied une mission pour la neutraliser.

A noter que, souvent, seul le « point d'entrée » est détecté, tout en ignorant jusqu'où conduit l'anomalie… Le « point de sortie » se situant dans un univers parallèle totalement inconnu n'ayant pas encore été répertorié par les Megas de QF1-000001.

17.5.8 Pas de brèches internes

Les brèches n'existent qu'entre deux univers différents. Aucune brèche ne fait communiquer un point de l'espace d'un univers avec un autre point de l'espace du même univers.
A plusieurs reprises, une exception à cette règle a cru être trouvée. A chaque fois, il s'agissait d'une double brèche, c'est-à-dire que les voyageurs partaient d'un univers A, passait sans s'en rendre compte dans un univers B durant un bref instant, puis réintégraient l'univers A, loin de leur point de départ (voir Brèche à deux sorties).

17.6 Phénomènes de passage

L'être qui franchit une brèche peut s'attendre à quitter sa propre dimension de deux façons :

- **Instantanément. A part une sensation de léger vertige due à un éventuel changement brutal de cadre (atmosphère éclairage, humidité, bruits et êtres présents), il n'y a pas d'autres difficultés pour passer de l'autre coté. Ce sont les brèches instantanées.**
- **Progressivement. A travers des couches de réalités, comme celles d'un oignon ou comme une succession de voiles. Et dans ce cas, à chaque étape, des dangers différents guettent.**

Note : *La partie de l'inter continuum qu'utilisent les Megas présente l'avantage d'être cohérente et les Megas y entrent et en sortent de manière quasi instantanée. Il en est de même pour le triche-lumière qu'empruntent les vaisseaux du même nom.*
Au contraire, celui qui franchit une brèche quitte sa propre dimension progressivement, traverse des couches de réalité, comme celles d'un oignon ou comme une succession de voiles. A chaque étape le guettent des dangers différents.

17.6.1 Néant

Une fraction de seconde, le voyageur ressent une coupure totale des sens, dès qu'il touche le plan de passage : il en retient surtout l'impression que le sol s'est dérobé sous ses pas, accompagné d'une sensation de froid glacial et d'obscurité.
Dès cet instant, le passeur coexiste dans les deux dimensions et doit traverser les trois voiles suivants, à moins qu'il ne décide de revenir en arrière.

17.6.2 Voile de répulsion

Le premier voile tente de repousser le passeur vers sa dimension, en l'assaillant d'images horribles (selon les cas : des créatures effrayantes ; des individus en putréfaction qui l'insultent ; des scènes de massacres auquel il ne peut rien, etc.).

17.6.3 Voile de la question

Appelé aussi le pont du sphinx, le passeur s'interroge soudain, en général sur le motif qui le pousse à passer. Où va-t-il ? Veut-il vraiment y aller ? La raison est-elle suffisante pour le risque encouru ?
Parfois, au lieu de s'interroger, le passeur a une vision, un éclair fugitif sur lui-même, sur des questions profondes ou très anciennes de l'univers.

17.6.4 Voile d'attraction

Surnommée la rivière des Sirènes, le troisième voile du passage est une sorte d'éden, de lieu

d'absolue sécurité et sérénité. On y rencontre des êtres de lumière ou des gens aimés disparus, des jouets amicaux, des animaux merveilleux, on y retrouve son âme d'enfant.
Une peur panique du danger qui guette à la sortie est ressentie avec pour seul obsession : rester là, en sécurité.

17.6.5 Néant négatif

Si le passeur a réussi à franchir les trois voiles, il prend pied dans l'autre univers avec une sensation de brève brûlure, d'éclair dans les yeux et un léger choc, comme s'il était heurté par un massif sac de boxe.

17.7 Voyageurs par brèche

17.7.1 Des égarés

Depuis la création du continuum, il y a eu un nombre incalculable de brèches et autant d'égarés passant de leur univers d'origine dans un autre. La plupart du temps, ce genre d'incident n'inquiète plus vraiment les Guetteurs, car ses conséquences – à l'échelle d'un univers – sont trop insignifiantes. Cela peut être considéré comme cruel par certains mais, normalement, la Guilde n'interviendra pas pour sauver un simple égaré…
Toutefois, il y a des cas où les Guetteurs redoutent un « effet papillon ». Suivant des processus mentaux propres aux membres de leur race, ils parviennent à juger assez précisément dans quelles mesures un égaré risque d'influencer la marche de l'univers qu'il a intégré.
Les raisons peuvent être diverses et variées : modification des événements historiques prévus, risque d'altération de l'espace-temps à cause de pouvoirs PSY, etc. Au bout du compte, si l'égaré risque de provoquer des perturbations trop importantes, il est considéré comme potentiellement dangereux. La Guilde est alors prévenue afin de se charger de récupérer l'égaré et de le ramener « chez lui »…

17.7.2 Par accident

Il arrive que des brèches existent durant de très brefs instants entre deux univers très proches. Il est alors possible de passer de l'un à l'autre, avec le danger parfois de glisser dans l'inter continuum si le passage se referme trop vite.
On rapporte deux cas directement observés par des Megas. Il y en eut sans doute d'autres. Dans les deux cas, le passage a eu lieu très peu de temps après une séparation d'univers, à un moment où les mêmes individus existaient dans l'un et l'autre. Imaginez deux jeunes mariés. Leur premier enfant paraît... Mais dans un des univers, le petit être est désiré et dans l'autre il est rejeté comme un boulet. L'enfant désiré meurt peu après, laissant sa famille au désespoir. Dans l'autre, la situation de l'enfant importun se dégrade vite. Une nuit, un lit se vide et un autre se remplit. L'enfant est allé là où il manque tant... Dans les deux cas, les « Vieux » ont renoncé à « rectifier l'erreur ».

17.7.3 Des passeurs volontaires

Des individus, voire des civilisations, en connaissent suffisamment sur les brèches pour les utiliser et même en créer de nouvelles (au hasard), afin de trouver de nouvelles terres, de ramener des matières premières ou par motif idéologique.
En général, « ceux-qui-savent » ne partagent leur secret qu'avec un minimum d'initiés.
Lorsque leurs activités deviennent dangereuses (pour la stabilité du continuum, s'entend), les Guetteurs demandent aux Megas d'intervenir.

17.7.4 Des Terriens

La Terre n'est pas exempte de brèches. Les terriens s'égarant dans d'autres dimensions ou l'inverse, ils justifient la majeure partie des missions sur votre planète. Des Vieux de la Guilde y voient

d'ailleurs une des causes de la richesse de nos légendes. Vrai ou faux ? En tout cas, il est bon que vous sachiez ce qui vous attend de l'autre côté de ces portes entre univers.
Dans 80 % des cas, la brèche vous mène vers la même Terre, décalée dans le temps. Ce décalage a plus de chances d'être faible qu'important. En d'autres termes, ce que vous trouvez correspond très souvent au début du XXIe siècle, le XXe siècle ou le XIXe, assez souvent la période allant du Moyen-Age au XVIIIe plus rarement l'antiquité proche (Romains, Grecs, Celtes), très exceptionnellement l'antiquité lointaine (Égypte des Pharaons, Sumériens, etc.). Les brèches donnant sur des contrées préhistoriques sont rarissimes (il semble qu'il en existe une ou deux en Écosse).
De la même façon, la plupart de ces mondes sont si semblables au vôtre que vous n'aurez probablement par conscience des différences.
En général, de petites divergences historiques ont amené des modifications de détails mais les grands événements se sont produits de façon assez similaire. Heureusement, car arriver dans un monde moderne trop différent du vôtre est une expérience extrêmement stressante.
Dans 15 % des cas, la planète que vous découvrez a le goût de la Terre, l'odeur de la Terre... Or ce n'est pas la Terre mais une planète qui lui ressemble beaucoup en termes de masse et de taille, de climat, de proportion d'océans mais qui est peut être à l'autre bout de l'espace est-elle civilisée ou non ? Ses habitants, s'il y en a, sont-ils humains ? Il n'y a pas de règle et vous devrez être prêts à tout.
Dans 3 % des cas, la brèche donnera sur un univers de poche, un univers dépendant.
Dans 2 % des cas, elle met la Terre en contact avec un lieu quelconque des plans-démons. Bien que très rares, ces brèches sont très dangereuses, autant que peuvent l'être les habitants des plans-démons. Et leur apparition met en général en alerte plusieurs équipes de Megas car leurs résidents ont la déplorable habitude d'apporter un peu de leur univers magique avec eux, afin de conserver une partie de leurs pouvoirs.

17.7.5 Des Megas

Pour des Megas en mission, rapporter l'existence d'une brèche inconnue est toujours très apprécié, plus encore si les agents sont capable de dire ce qu'il y de l'autre côté et son éventuelle régularité.

17.7.6 Monsieur AG et les UP

Bien que des informations, certes limitées, soient disponibles sur l'existence d'univers parallèles, cette connaissance n'est partagée que par un petit nombre d'individus de l'AG, surtout des scientifiques (et quelques sensits).
La plupart du temps, elle ne se manifeste que par des rumeurs voire des légendes sur un « *Au-delà* », auquel souvent on affirme « ne pas croire » ou bien que les gens imaginent limité à un seul plan.

17.7.7 Des propriétaires d'univers dépendants

Certaines civilisations ont réussi à créer des univers de petites tailles (ils englobent rarement plus d'un monde). Ces « cosmos privés » peuvent être représentés comme des verrues sur un univers.
Leurs créateurs restent aussi mystérieux que leurs motivations. Ce sont souvent des lieux où il n'est pas très agréable de vivre. Le sous-univers « Brazil » QF1-00091 est particulièrement ignoble et ce n'est pas trahir un grand secret que d'évoquer le projet de rapatriement et de dispersion des malheureux habitants de cet enfer, puis de sa destruction. Cet univers est accessible de deux façons :

- Par des « portes », sortes de points de Transit à sens unique, activées au moyen de clés de natures variées, d'incantations ou d'artefacts enchantés.
- Par « glissement » au travers de pseudo-réalités inconsistantes, des fantômes de mondes « qui auraient pu être » que l'on traverse pour arriver à l'univers dépendant, but du voyage. Dans les deux cas, il faut « partir » de l'univers « QF » auquel le sous-univers est relié.

17.7.8 Des habitants des plans-démons

Ce terme d'argot Mega désigne des plans de forte densité et de faible cohérence. Les êtres qui les habitent peuvent en être arrachés par divers phénomènes : tempête du continuum, transparence passagère de l'univers en question ou simplement parce qu'on les appelle ailleurs. Les êtres des plans-démons sont en général doués d'étranges pouvoirs et d'une logique incompréhensible.
Ainsi, vivant sur des plans d'un ennui profond, les gremlins arrivent parfois à s'en échapper pour venir sur les nôtres, en général dans le but de se défouler. Les sandestins, naturellement doués pour jongler avec la magie, peuvent aussi être appelés et liés par des contrats. Ceci ressort du domaine des magiciens.
Enfin, des êtres de faible consistance, peu attachés à leur plan d'origine, filtrent vers un univers voisin (fantômes, antijôles).

17.8 Des archétypes

Les départements A (Archétypes) et U (Univers) de la Guilde des Megas, étudient les apparitions des archétypes.

Rencontrer des archétypes
Si les personnages n'ont jamais effectué de missions portant sur les archétypes d'un univers, ils vont être invités à rencontrer la Mega Paola Calderon du département Missions A, qui leur en expliquera les mécanismes.
« Les archétypes » sont des manifestations de la conscience collective des êtres intelligents ou semi-intelligents. Ils sont donc propres à une région d'une planète, une poignée d'entre eux régnant sur l'intégralité du monde. Ils ont accès, parfois, à des plans proches de leur monde d'origine. Existent-ils réellement ? La question continue d'être discutée. De mon point de vue, l'important est que des Megas, lorsqu'ils sont dans un univers étranger au leur, puissent les voir, interagir avec eux et en obtenir des résultats tangibles. Si des Megas d'un univers autre venaient dans le nôtre, ils pourraient sans doute y rencontrer, selon les régions, des dragons, des licornes, peut-être le fantôme de Staline ou de Mao, des trolls ou des elfes, le croquemitaine, des loas, l'Ankou, Lilith, Dracula ou le spectre du chômage sous la forme d'un clochard porte-malheur...
Il est impossible de débusquer un archétype ; tout au plus peut-on espérer qu'il vienne de lui-même, intrigué par votre présence, en se plaçant à un endroit propice à sa venue ou en provocant un peu ceux qui prétendent le représenter. Mais attention, il n'y a pas de règle établie : en mission, j'avais entrevu une sorte de naïade, l'esprit d'une source. Pour la retrouver, j'ai cru bon de fréquenter un cercle druidique de la région, ce qui ne m'a menée à rien. En définitive, c'est un gamin du coin qui m'a permis de la rencontrer. Comme quoi... Leur apparence aussi est variable mais cela est moins gênant : à moins qu'ils ne désirent vous duper, vous saurez toujours à quel archétype vous avez affaire, vous le sentirez, même s'il change de visage ou si deux archétypes voisins ont le même aspect.
Malgré leur inconsistance, les archétypes sont des ennemis ou des alliés puissants. Un monstre horrible mais unique cristallise parfois tous les sentiments de deux peuples en guerre. En terrassant la bête ou en agissant sur elle, on peut mettre fin à des conflits profonds. Les archétypes sont parfois les seuls à permettre de retrouver un événement remontant à l'aube de l'humanité, d'agir sur de vastes populations...

Notes pour le MJ
Les archétypes que les Megas peuvent rencontrer sont en général des « grands classiques ».
Dragons un peu partout en Europe, Ankou en Bretagne, divinités anciennes, dictateurs ou héros récents, personnages de conte... L'archétype peut apparaître sur les lieux ou il agit (sur des champs de bataille par exemple) ou dans son « repaire », lieu existant ou lui-même archétypal (tour dominant une ville, vieille maison, caverne immense, appartement délabré, palais féerique, nid, etc.).
Les pouvoirs et possibilités de l'archétype varient avec l'envergure de sa célébrité, le nombre de personnes qui y croient, qui y ont cru, la quantité d'ouvrages qui en parlent. Le MJ l'utilise à sa guise,

selon les principes suivants :
L'archétype est très puissant mais jamais omnipotent. Il y a toujours au moins un domaine, sinon plus, sur lequel il ne peut agir, dont il ignore l'existence. Il ne peut que rarement sortir de sa zone d'influence, quoique certains ne fassent que changer de visage d'un continent à l'autre. Il a toujours des lacunes dans son savoir et aussi des comportements quasi obligatoires ou interdits, qui sont ses faiblesses face aux Megas. Il est entièrement passionné (même si cette passion est morose) par son domaine de prédilection. Et surtout, dans ses réactions, il n'est pas plus logique que les gens qui lui ont donné naissance. Selon l'origine du mythe qui l'anime, il peut être bienveillant, schizophrène, menteur, fiable, cynique, indécis, idiot, capricieux, énigmatique, joueur, timide, taciturne, etc.
L'archétype se joue à la fois comme un monstre intelligent et comme un super magicien ou un demi-dieu. S'il est anecdotique (ex : l'esprit d'une source), il n'aura de pouvoir que sur une petite zone, sur des événements mineurs. S'il est universel, il pourra agir sur la population mondiale ou sur des événements majeurs.
Un archétype ne peut être tué, seulement « terrassé ». Subtile nuance qui indique qu'il ne disparaît pas soudain des mémoires mais que ce qu'il symbolise cesse rapidement de préoccuper les gens. La plupart du temps, la meilleure façon pour les Megas d'agir vis-à-vis d'un archétype sera de le convaincre par la discussion, de le coincer ou de l'empêcher d'agir par l'un des attributs qui lui sont propres (ex: la faux de la mort), de le pousser à aller voir ailleurs (attention, certains ont le don d'ubiquité).
L'archétype est en général imperméable aux pouvoirs psy et aux armes, mais vulnérable à certains objets, armes ou sorts spécifiques.
La description d'un archétype pour un scénario contiendra donc :
- son nom
- sa description si nécessaire, éventuellement un synopsis des légendes qui s'y rattachent s'il existe dans un univers étranger ou s'il n'a pas d'équivalent dans nos cultures
- sa zone d'action efficace
- son domaine de prédilection dans le scénario
- son ou ses domaines interdits (ex : tout ce qui touche à la technique)
- les manifestations dans le monde tangible de ses actions ou inversement ses comportements résultant des actes des populations (dragon volant de bataille en bataille)
- les moyens d'agir sur lui dans le cadre du scénario
- ses caractéristiques
- s'il peut être physiquement ou intellectuellement atteint par les Megas
- ce que voient les Megas. Dans certains cas, ce peut être un être normal se déplaçant dans la rue mais qu'ils sont seuls à percevoir. Dans d'autres cas, les Megas peuvent voir à la fois une rue normale et un palais somptueux. Il faut alors indiquer le moyen, s'il existe, pour qu'un Mega passe de l'un à l'autre (en général la consommation d'un pV mais ce peut être une simple décision, un mot prononcé...) et ce que voient alors les observateurs : le Mega disparaît, s'immobilise et parle tout seul, s'élève dans le vide...

17.9 L'inter continuum « Entre les univers »

L'inter continuum n'est pas une dimension et son essence est indéfinissable. Il a plusieurs visages, selon la façon dont on y est entré. Le Triche-lumière en est un aspect, le Transit un autre, le passage d'une brèche en est encore un différent. Ceux qui le traversent, comme les Megas, en gardent des sensations que l'esprit interprète selon ses schémas de pensée. Ainsi, on parle des « créatures » que l'on peut rencontrer, alors même que le concept de créature ne peut pas y exister. Contre les vampires à volonté, la seule chose à faire est de fuir en sortant par un autre point de Transit. Contre les fleurs folie, Il ne faut penser à rien ; les sirènes, qui vous emmènent dans un véritable paradis où guérissent tous les maux mais où l'on retombe en enfance ; les changeurs, qui vous font réapparaître en ayant changé d'aspect, de matériel, de sexe, de race, que l'on peut baratiner et qui acceptent les cadeaux...

17.9.1 Les univers-pendules

Ganymédien de la variété verte à courte queue, Sphox-o'sfill, assistant du département Univers, explique ce qu'il sait sur les univers pendules (U-P) :

Ce sont des univers interdépendants, c'est-à-dire que chaque événement de l'un a une répercussion dans l'autre. Dans les univers pendules « physiques », seuls les phénomènes matériels importants ont un écho dans l'univers bis : tremblement de terre, explosion nucléaire, mouvement d'astéroïde, etc. Dans les U-P « biopsychologiques », ce sont les grands événements concernant les êtres pensants qui influent. Les pendules intégraux mêlent les deux domaines. Il existe aussi un rapport de phase : les univers pendules sont soit antagonistes, c'est-à-dire que ce qui se produit en positif dans l'un a des effets négatifs dans l'autre et réciproquement ; soit en phase, c'est-à-dire que les effets sont les mêmes dans l'un et l'autre. Enfin les U-P sont soit symétriques, c'est-à-dire que les deux univers se ressemblent à peu de chose près ; soit dissymétriques, l'un étant un univers vaste, comme le nôtre, l'autre un univers de poche, réduit à quelques mondes ou même à un seul.

17.9.2 Les mondes spirituels et l'inter-continuum

Certains univers ont un lien particulier avec l'inter-continuum. Souvent, ce lien se matérialise par un « monde des esprits ».
Ces mondes des esprits, peuplés d'entités diverses, apparaissent souvent comme des reflets déformés de leur univers matériel de base. Les créatures issues de ces mondes « spirituels » peuvent éventuellement se perdre dans l'inter-continuum et y rencontrer des Megas de passage.
Le plus souvent, ces entités prennent contact avec les Megas pour leur demander de l'aide : généralement, elles sont perdues et désirent simplement retourner dans leur monde spirituel.
Certaines, n'ayant pas conscience de leur état d'esprit, demandent à réintégrer leur monde matériel d'origine. Ce n'est pas impossible mais ces créatures immatérielles n'y seront guère plus que des fantômes…

17.9.3 Invocation d'un Mega

Il existe chez les Megas possédant des capacités magiques, un rituel appelé « Invocation d'un Mega ». Ce sort peut être lancé dans un univers possédant un « monde spirituel » proche de l'inter continuum et il réclame quatre invocateurs. Ces derniers doivent prendre place sur une sorte de pentacle dont le dessin compte quatre sommets.
Psalmodier le rituel peut prendre autant de temps que l'on veut. Pendant cette période, si un Mega rate son transit et se perd dans l'inter continuum, il est « dirigé » automatiquement vers l'univers où se déroule l'invocation. Il se matérialisera ensuite au milieu du pentacle (et des quatre invocateurs).
C'est l'un des cas rarissimes où le transit ne s'effectue pas par le biais d'un tétraèdre.
Ce rituel est très ancien et la légende affirme qu'il aurait été conçu par un magicien, Mega latent, avant qu'il ne soit intégré dans la Guilde. Bien que connu depuis des siècles, il n'est guère utilisé car il est suspecté de provoquer des anomalies dans la structure spatio-temporelle de l'univers où il est lancé. Son emploi répété serait à l'origine d'ouvertures de brèches… Quoiqu'il en soit, la Guilde déconseille son utilisation sauf dans certaines circonstances, comme rapatrier rapidement un Mega perdu dans l'inter continuum.
Mais, certains Megas rénégats n'ont pas éprouvés de scrupules et ont notoirement utilisé ce rituel pour kidnapper des agents. L'enlèvement de Megas importants leur permet d'avoir ainsi des otages (utiles pour se protéger de la Guilde en cas de besoin) et d'obtenir d'éventuelles informations.

Chapitre 18 - Les voyages spatiaux dans MEGA

Le voyage spatial dans un univers donné est un problème d'importance.
Si dans le nôtre, il offre de vastes possibilités, ce n'est pas le cas partout. Certains univers sont plutôt magiques, d'autres plus technologiques et certains combinent les deux, ce qui joue beaucoup sur les possibilités.

18.1 Dans les univers magiques

Les univers magiques prisent assez peu le voyage interplanétaire et interstellaire mais celui-ci y est presque toujours possible. La magie utilise des forces puissantes, auxquelles peu de choses restent fermées, à part le Transit qui reste à une ou deux rares exceptions l'apanage des Megas.

18.2 Dans les univers Magiques et Technologiques

Passons rapidement sur eux: curieusement, la plupart de ceux qui sont actuellement connus ne possèdent pas le voyage interstellaire.
Les autres utilisent des technologies de portes des étoiles ou de téléportation magique.
Quelques Megas ont également croisé des vaisseaux à voiles navigant sur l'Éther dans certains univers fantastiques.

18.3 Dans les univers technologiques avec TL

Les espèces évoluées des univers technologiques bénéficiant d'une dimension Triche Lumière finissent presque toujours à l'utiliser pour voyager entre les étoiles. Notons cependant de nombreuses variantes dont le transmetteur de matière et les portes du triche lumière, sachant que ces technologies finissent la plupart du temps par se combiner car leur utilisation s'avère complémentaire.

18.3.1 En infralumineux

Rares sont les mondes où l'exploration spatiale n'a pas débuté par l'utilisation de techniques impliquant un système de propulsion moins rapide que la lumière. Voici les plus courantes, apparaissant au NT5.

Les vaisseaux à génération, dans lesquels s'entassent des familles entières, qui partent pour un voyage sans retour. Au bout de quelques siècles, leurs descendants colonisent le monde atteint au prix de tant d'efforts, s'ils ont de la chance.

Aujourd'hui, pour des raisons évidente, la fabrication et l'utilisation de tels vaisseaux (d'ailleurs considérés comme complètement obsolètes) est prohibée dans l'A.G.
Les difficultés auxquelles sont confrontés les voyageurs sont difficilement imaginables... Les livres d'Histoire, racontant les temps héroïques où des colonisateurs de ce genre sillonnaient l'espace, sont remplis de récits effrayants. Pour des questions liées à la survie, les circonstances obligeaient les voyageurs à vivre selon des règles drastiques voire souvent cruelles et impitoyables. Au cours des siècles, la société se transformait – de manière naturelle – en un système proprement dictatorial, le maintien de l'ordre étant à ce prix. Intrigues, révoltes et subversions pouvaient finalement provoquer l'anéantissement de l'entreprise. On pense que le quart des vaisseaux à génération finirent ainsi, avant d'arriver à destination.
Ajoutez à cela que des problèmes techniques graves (liés, entre autres, au vieillissement des appareils) pouvaient se révéler insurmontables. Il était, évidemment, illusoire d'attendre une aide venant de l'extérieur. Bien des vaisseaux se perdirent ainsi, ou arrivèrent à destination transformés en tombeaux.

Pourtant, encore à l'heure actuelle, de tels vaisseaux sont parfois découverts. En fait, il s'agit pratiquement toujours de navires partis de mondes NT5 « extérieurs », ignorant l'existence de l'A.G.
Il existe un règlement strict les concernant : normalement, personne ne peut influer sur leur trajet, sauf circonstances bien précises. Pas question, par exemple, de laisser des milliers de malheureux périr à cause d'un astéroïde imprévu ou d'une attaque de pirates interstellaires.
D'un autre côté, il ne peut non plus être question de laisser les « colons » débarquer là où le désirent et les laisser faire ce qui leur chante... Surtout si leur « Terre promise » est un monde déjà habité !
Habituellement, quand les occupants d'un vaisseau à génération arrivent à destination, ils sont accueillis par des représentants de l'A.G (des médiates et des militaires) qui se chargent de désamorcer la situation. Généralement, les colons se montrent assez raisonnables pour accepter d'être transférés sur un autre monde (vierge ou pas).

Les mange-poussières, beaucoup plus efficaces, ils montent à des vitesses proches de la valeur locale de celle de la lumière. Dans 99% des cas, les lois de la physique font que le temps propre du navire est comprimé. Une étoile située à dix années-lumière sera atteinte au bout de dix ans de voyage. Mais l'équipage aura vieilli de quelques mois au pire, de deux ou trois jours dans le meilleur des cas. Leur nom vient du fait qu'ils se ravitaillent en carburant en avalant les poussières du milieu interstellaire.

Ces deux types de navire permettent une colonisation des étoiles les plus proches de celle du monde d'origine. La Norjane de QF1-0546 est cependant arrivée à créer un empire de 30.000 années-lumière de diamètre à l'aide de mange-poussières. Il est toujours en expansion à l'heure actuelle mais c'est une exception.

La technologie permettant de concevoir et fabriquer des mange-poussière apparaît au NT5. Les moyens techniques évoluent d'ailleurs au fil du temps et des perfectionnements. Les mange-poussières les plus « rudimentaires » frôlent déjà les 9/10 de la vitesse de la lumière ; les plus perfectionnés atteignent 99, 9 % de la vitesse de la lumière.
Dans certains cas, des mange-poussières peuvent être aménagés comme des vaisseaux à génération. Leur vitesse étant nettement plus rapide, les voyages sont (théoriquement) plus courts.

18.3.2 En supralumineux

Le Triche Lumière est un phénomène relativement rare car seuls quelques univers de type QF1 permettent le voyage supralumineux en Triche-Lumière.
QF1-0001 est l'un d'entre eux. Il semble que cet univers soit entouré d'une « atmosphère » où il est possible de se déplacer à une pseudo-vitesse bien supérieure à celle de la lumière, d'où son nom : le Triche-Lumière.
Des vaisseaux spatiaux correctement équipés peuvent pénétrer dans ce milieu et y évoluer mais malheureusement, pas de s'y guider de façon autonome.

Aux mains du pilote...
Tout être vivant et intelligent peut s'orienter dans ce milieu grâce à un super-sens qui se révèle à lui quand il pénètre dans le Triche-Lumière : **la perception fractale.**
Le voyage supralumineux implique donc des vaisseaux pilotés par des êtres vivants. Les défauts de la méthode sont innombrables : les êtres vivants sont lents, faillibles, sensibles à l'ennui et leur attention est donc bien inférieure à celle, froide, d'une machine. De plus, le Triche-Lumière est peuplé de choses parfois merveilleuses ; mais beaucoup d'autres sont terrifiantes ou incompréhensibles. Pire, le Triche-Lumière est soumis à de brusques tempêtes et parsemé d'embûches de toutes sortes (voir plus loin...).

La technologie permettant d'accéder à la propulsion hyperluminique apparaît au NT6 (dans les univers où le Triche-Lumière existe).
Tant qu'ils fonctionnent, les moteurs génèrent un « champ de normalité » autour du vaisseau où

s’appliquent les règles de la physique normale. Toute matière (objet ou créature vivante) projetée au-delà du « champ de normalité » ne peut se maintenir dans le Triche-Lumière : elle est brusquement expulsée dans l’espace normal. Malheureusement, ce phénomène transforme automatiquement la matière expulsée en énergie (en lumière).

Pour les colonies de la Frange, les plus éloignées des routes spatiales, les vaisseaux supraluminiques représentent le seul lien avec l'Assemblée Galactique. Sur les planètes qui ne sont ravitaillées que tous les trois mois, l'arrivée du vaisseau triche-lumière donne souvent lieu à une effervescence frénétique. On imagine aisément les réjouissances sur un monde où la présence d’une Cathédrale dans le Triche-Lumière (voir plus loin...) aurait interdit l’accès aux vaisseaux pendant des années !

18.3.3 Avec les transmetteurs de matière

Les transmetteurs de matière, aussi appelés unités de téléportation, sont des engins d'une complexité effrayante. Ils utilisent des technologies de haut niveau (NT6) et sont extrêmement coûteux à fabriquer : un téléporteur capable d'envoyer quatre personnes simultanément mesure environ six mètres de haut, pour quatre mètres de côté, plus les machineries annexes. Les transmetteurs de matière utilisent également les propriétés du Triche-Lumière et ne peuvent exister que dans les univers ou l'on trouve les vaisseaux du même nom.
Dans les univers où ils fonctionnent, ils peuvent généralement envoyer quatre à cinq personnes à des distances infinies (pour peu qu'un récepteur s'y trouve installé). Mais si Norjane voulait en utiliser un, il faudrait d'abord rationner l'énergie de toute la planète durant deux heures (le récepteur, lui, est mille fois moins gourmand). Pour ces raisons, ces machines sont rares et surtout utilisées par les plus hautes personnalités de l'AG ou comme issue de secours par des despotes ou des monarques prudents.

Optionnel : le Transmetteur de matière NT6 amélioré.

Si le M.J le souhaite, il peut intégrer des transmetteurs de matière améliorés dans son A.G.
De préférence, cette technologie devrait être strictement réservée au domaine militaire. Par exemple, seuls les vaisseaux de la FRAG pourraient en être dotés (et cette information serait classée « Secret Défense »). Mais d'autres civilisations guerrières très évoluées, hors-A.G, pourraient aussi en équiper leurs vaisseaux.
La raison en est que ces transmetteurs sont essentiellement utilisés à des fins guerrières : leur utilité est d'introduire rapidement des commandos dans un vaisseau adverse en cas d'abordage.
Évidemment, des pirates peuvent parfaitement s'équiper d'engins de ce genre pour faciliter leurs opérations criminelles.

La technologie de ces transmetteurs « militaires » est différente de celle des appareils « civils » qui utilisent le Triche-Lumière. Considérez qu'ils ont été mis au point par une civilisation étrangère à l'A.G et qu'ils téléportent la matière non pas via le Triche-Lumière mais via une autre dimension encore inconnue !
A vous d'imaginer quel est cette civilisation étrangère et dans quelles circonstances son secret a été récupéré. Il est possible que ce peuple soit actuellement en pourparlers pour rejoindre l'A.G et que le transmetteur ait fait l'objet d'un échange de hautes technologies.

Caractéristiques :
- Masse d'environ 200 tonnes (dans la pratique, transportable uniquement par vaisseau spatial)
- Peut être utilisable à raison d'une fois par round (soit toutes les 6 secondes).
- Masse de matière transmissible : 500 kg par manœuvre (ce qui équivaut, dans la pratique, à 5 commandos humains munis de leur équipement d'assaut).
- Portée maximum : jusqu'à 100 milliards de kilomètres.
- Possibilité d'utiliser l'appareil aussi bien dans l'espace normal que dans le Triche-Lumière (pour une tentative d'abordage).
- La téléportation d'un vaisseau vers un autre (ou vers une station spatiale) est possible même si la

« cible » est protégée par des champs de force.
- Il est impossible de téléporter directement sur le sol d'une planète entourée d'une atmosphère d'une certaine épaisseur. Dans l'idéal, le point de réception doit se situer dans le vide (moins de 100 atomes par m^3). Sinon, il est possible d'envoyer des commandos en orbite passe, pour les transformer en émules de Felix Baumgartner. Les hommes effectuent la descente en scaphandre, équipé d'un parachute ou d'un système antigrav individuel.

Difficultés liées à l'utilisation :
La bonne utilisation de cet appareil nécessite impérativement plusieurs choses : un système de senseurs hautement performants permettant de localiser avec exactitude le point de réception et des opérateurs aussi compétents qu'expérimentés. Par ailleurs, pour fonctionner correctement, le transmetteur de matière doit se trouver en-dehors de l'orbite de toute planète (dans l'idéal, le vaisseau transporteur devrait être à l'extérieur de tout système stellaire).

18.3.4 Avec les Portes du Triche Lumière

Portes du Triche Lumière (NT6). Le système du « P.T.L » est basé sur un réseau de lignes de communication sûres et rapides dans le Triche-Lumière. On peut y faire transiter des convois de barges gigantesques, à une vitesse importante et pour des coûts énergétiques réduits. Les barges peuvent accueillir des masses impressionnantes (en millions de tonnes) sous forme de marchandises, de passagers ou même de vaisseaux spatiaux.
Les entrées et sorties dans le Triche-Lumière d'un convoi se font toujours par le biais de « portes » appelées communément PTL, Stations ou Gares.
Il est possible de suivre ou d'escorter un convoi dans le Triche-Lumière à l'aide d'un vaisseau spatial, si ses performances le lui permettent. Mais, se retrouver sur le trajet d'un convoi peut être désastreux...

Les balises de navigation T.L. Dans l'A.G de QF1-0001, le réseau du « P.T.L » est jalonné de **balises de navigation** qui sont autant de stations-relais, contribuant au guidage des convois dans le Triche-Lumière. Il s'agit fondamentalement de **balises gigacoms** (voir 18.7.2) mais spécifiquement dédiées à la navigation interstellaire. Néanmoins, une balise de navigation est généralement couplée avec une balise gigacom classique, ce qui évite l'obligation de construire et entretenir deux stations différentes dans une même zone.
Ces énormes installations sont placées aux « carrefours » des voies les plus fréquentées. Du fait de leur importance, elles sont gardées par des unités de la Garde Galactique, voire de la FRAG. Les coûteux équipements de communication et de détection sont toujours confiés à des spécialistes expérimentés, triés sur le volet.

Normalement, ces stations sont équipées de systèmes leur permettant d'accéder au Triche-Lumière mais elles ne le font que dans des cas exceptionnels. Les hyperondes se propageant aussi bien dans l'espace normal que dans le T.-L, ces stations sont susceptibles de remplir leur fonction principale quelle que soit leur position.

Une balise de navigation standard comprend :
- Une station-relais de communication hypercom (spécifiquement dédiée à la navigation interstellaire).
- Une balise gigacom classique.
- Une mini-base militaire pour la garnison (Garde Galactique ou FRAG) + hangars pour chasseurs en cas d'intervention rapide nécessaire.
- Un centre de ravitaillement d'urgence.
- Un poste de secours médical.

Certaines stations, situées dans des régions un peu « sauvages », peuvent être dotées d'installations à vocation scientifiques (surveillance de phénomènes astronomiques, observations de mondes en développement, etc.). Il arrive que la Guilde contribue à des programmes de recherches

subventionnés par l'A.G et que du personnel Mega s'y retrouve affectés (on y trouve donc un point de transit).

18.4 Le Triche-Lumière et ses phénomènes

Le triche lumière est une sorte de dimension périphérique qui « entoure » certains univers, un peu comme une atmosphère gazeuse peut entourer une planète solide.
Les savants la définissent comme une « surdimension kinesthétique psychoperceptible », où trois dimensions seraient recourbées autour d'une quatrième : le temps. Dans le Triche-Lumière, l'écoulement du temps est normal, à trois secondes près par an. Pour le reste, cette dimension est radicalement différente de l'espace normal.
Dans les univers où ce phénomène existe, des civilisations parviennent généralement à l'utiliser pour accéder aux voyages supralumineux.

18.4.1 Variation des possibilités de propulsion TL (Optionnel)

En fonction de l'emplacement au sein d'une galaxie, la dimension Triche-Lumière peut se comporter de façons différentes. L'influence sur la navigation change donc selon la proximité de zones à forte concentration d'étoiles (ou de phénomènes générateurs de champs gravitationnels très élevés).

a/ Proche d'un trou noir central
La dimension du Triche-Lumière est très accessible, très agitée, très changeante... Les déplacements sont plus rapides mais nettement plus dangereux.
Rappelons qu'un trou noir, dans l'espace normal, provoque l'apparition d'un « Reflet » dans le Triche-Lumière.

b/ Dans les régions périphériques et loin des bras de la voie lactée
La dimension du Triche-Lumière devient plus « ténue » et les déplacements plus lents.
Dans l'espace intergalactique, les déplacements semblent se ralentir jusqu'à descendre au seuil de la vitesse de la lumière. En somme, il ne serait pas très intéressant de passer dans le Triche-Lumière car la vitesse d'un vaisseau y serait à peine supérieure à celle d'un mange-poussière dans l'espace normal.
Ainsi, voyager entre les galaxies serai une entreprise trop longue pour s'y risquer…

18.4.2 Navigation et perception fractale

Aucun système artificiel d'acquisition d'informations ne fonctionne dans le Triche-Lumière (caméras, capteurs de rayonnement, etc.) ne captent rien au-delà du « champ de normalité » engendré par les moteurs d'un vaisseau correctement équipé.
Dans cette dimension, seul un être vivant et intelligent possède les moyens d'appréhender le Triche-Lumière. Sa vue, son ouïe, son toucher, son odorat ou son goût lui apportent des informations partielles, contradictoires ou même parfois insensées. Dans tous les cas, ces impressions sont toujours subjectives. Par l'expérience, un individu finit par s'accommoder à toutes ces données subjectives et les intègre dans un système de références.
Cette façon de s'orienter, grâce à la **perception fractale** (Voir plus haut le chapitre « En supralumineux »), dépend donc essentiellement des qualités propres du pilote. D'une manière générale, un pilote peut percevoir jusqu'à une distance équivalente à 36 Années-lumière. C'est suffisant pour se guider et détecter les phénomènes susceptibles de perturber le voyage en Triche-Lumière.

Petit à petit, en s'appuyant sur d'innombrables expériences, s'est élaborée une classification des phénomènes les plus couramment rencontrés dans le Triche-Lumière. Certains sont statiques, d'autres mobiles et quelques-uns semblent animés d'une volonté propre. Tous sont considérés comme potentiellement dangereux.

18.4.3 Les phénomènes

- **Les cathédrales** sont des obstacles gigantesques pouvant isoler un système solaire voire même un secteur de galaxie.

Comment elles sont perçues. Formes moirées et cramoisies, à l'odeur poussiéreuse et au goût fade ; fragiles, les cathédrales s'effritent au toucher en faisant entendre comme un antique bruit d'orgue.
Dimensions. Diamètre de 10 à 100 équivalant année-lumière
Déplacement. 1 équivalant année-lumière par mois
Problème(s) pour la navigation. Une cathédrale se présente comme un gigantesque obstacle quasi-matériel ; si un vaisseau la percute de plein fouet, il est détruit à coup sûr. Une cathédrale qui « occupe » une portion de Triche-Lumière bloque la navigation dans la zone de l'espace normal correspondant ; ce qui explique qu'un système solaire entier puisse ainsi être bloqué pendant des semaines, des mois, voire des années !

- **Les Tempêtes** sont des perturbations très mobiles.

Comment elles sont perçues. Un nuage d'eau gazeuse glaciale et nauséabonde.
Dimensions. Perturbation sur une surface d'un diamètre de 10 à 60 équivalant année-lumière
Déplacement. 20 à 40 équivalant année-lumière par heure !
Problème(s) pour la navigation. Le phénomène provoquant la formation des tempêtes est encore inconnu mais certains pilotes – par expérience – parviennent à les « flairer » avant qu'elles n'apparaissent. Ces trains d'ondes à grande vitesse peuvent perturber la navigation des vaisseaux jusqu'à provoquer leur expulsion du Triche-Lumière. Un pilote inexpérimenté ou inattentif sera obligé de faire précipitamment rentrer son vaisseau dans l'espace normal (avec le risque de percuter un obstacle inattendu).

- **Les Follets** sont des sortes d'êtres intelligents mais souvent agressifs.

Comment elles sont perçues. Des boules de lumière vrombissantes, rapides et agiles, au goût salé, laissant derrière elles une odeur de brûlé. On a pu établir qu'il s'agit de créatures dotées d'une forme d'intelligence assez proche de la nôtre. Mais le seul moyen de communiquer est un échange télépathique (qui provoque toujours des violentes migraines chez celui qui tente l'expérience).
Dimensions. Variable, de la taille d'un humain normal jusqu'à celle d'un chasseur spatial.
Déplacement. Variable mais peut atteindre (voire dépasser) celle d'un vaisseau spatial.
Problème(s) pour la navigation. Les Follets ne sont ni « bons » ni « mauvais » : au cours d'une rencontre, leurs réactions sont tout simplement imprévisibles. Tantôt indifférents, souvent méfiants (ils attaquent en cas de provocation) voire carrément hostiles, il leur arrive parfois de se montrer curieux et de rechercher le contact. Ce que peuvent avoir envie de raconter ces créatures est laissé à la discrétion et à l'imagination du M.J.

- **Les Spires** sont de fragile entrelacs d'énergie qui provoquent de grave problèmes psychiques si elles sont détruites.

Comment elles sont perçues. Des formes arachnéennes de couleur verte, grandes comme des systèmes stellaires. Les Spires pulsent lentement, semblables à des cœurs, avec un son grave de cloche. Elles ont un goût et un parfum anisés et sont douces au toucher.
Dimensions.
Déplacement.
Problème(s) pour la navigation. On pense que les Spires sont des points de convergence des mystérieuses lignes de force qui maintiennent la cohérence du Grand Univers dans toutes ses dimensions et à toutes les époques. Fragiles malgré leur taille, elles peuvent disparaître si un navire les traverse. Quand cela se produit, les occupants du vaisseau « assassin » sont victimes d'une

maladie inconnue proche de la neurasthénie. Ils meurent (au bout de 2D6 mois) sans rémission ; aucun traitement médical n'est efficace. Le fait est bien connu des pilotes initiés aux mystères du Triche-Lumière ; aucun ne traversera donc volontairement une Spire !

- **Les Reflets** sont les « ombres » de trous noirs (ou d'autres phénomènes physiques) de l'univers normal et peuvent engloutir les vaisseaux qui s'en seraient trop rapprochés.

Comment elles sont perçues. Tout être a automatiquement conscience de la présence d'un Reflet quand il s'en approche suffisamment. Il n'existe pas deux Reflets exactement semblables : un pilote expérimenté parvient à les distinguer les uns des autres.
Dimensions. Celles du phénomène de l'espace normal.
Déplacement. Non
Problème(s) pour la navigation. Les Reflets sont des « fissures » (dans une faible mesure) de la barrière séparant l'espace normal de la dimension du Triche-Lumière. Seules des singularités gravitationnelles (trous noirs) ou certaines étoiles (naines blanches, étoiles à neutrons...) peuvent avoir un « Reflet ». Ce sont de précieux points de repère mais également des dangers mortels. S'en approcher à moins d'un jour-lumière cause la perte automatique du vaisseau.

- **Les lames fractales** sont de colossales formes géométriques simples (carrés, rectangles, losanges, trapèzes, etc.) qui semblent se diviser et se subdiviser en d'autres formes géométriques.

Comment elles sont perçues. Une lame fractale est froide et lisse comme une surface d'acier polie. Son odeur et sa saveur sont métalliques.
Dimensions. 10 à 20 équivalant année-lumière
Déplacement. 5 à 10 équivalant année-lumière par heure
Problème(s) pour la navigation. Globalement, une lame fractale est une zone du Triche-Lumière qui semble se diviser en formes géométriques comme si sa trame était découpée par de multiples lames. Si un vaisseau tente de passer « à travers » la zone au moment où les formes se subdivisent, ce sera comme vouloir passer par la grille d'un gigantesque coupe-frites !
Se faire prendre dans ce piège s'accompagne d'un bruit évoquant vaguement celui d'un miroir qui se brise. Le vaisseau, lui, est souvent soigneusement tranché en parties éjectées dans l'espace normal.
Rappelez-vous que, normalement, le tout se transforme aussitôt en énergie pure (le moteur engendrant le « champ de normalité » étant ordinairement détruit).

- **Les ourses juché sur des icebergs dérivants** Ces zones de turbulences évoquent un océan glacial avec une « surface » constituée d'une « atmosphère », moins dense et moins froide. Des objets solides (des « icebergs ») dérivent au gré des courants. A la « surface », sur les blocs de glaces, des sortes de créatures vivantes (les « ours ») tentent d'agresser les vaisseaux qui s'approchent de trop près.

Comment elles sont perçues. Fraîcheur, pétillante, odeur poivrée, rappelant un mélange de glace, d'eau de Seltz et de purée de piment.
Dimensions. 10 à 20 équivalant année-lumière
Déplacement. Non (apparaissent et disparaissent avant – ou après – une tempête du Triche-Lumière).
Problème(s) pour la navigation. Traverser ces zones, où circulent des courants dont les directions et les vitesses sont variables, réclame beaucoup d'adresse aux pilotes. S'ils tentent de le faire « sous la surface », ils doivent éviter d'être percutés par les icebergs ; s'ils le tentent « en surface », ils risquent de se prendre le « coup de patte » d'un ours. Une capacité aiguë à percevoir correctement les phénomènes du Triche-Lumière et des réflexes hors du commun sont nécessaires pour parvenir à en sortir indemne.

- **Les Labyrinthe du vivants** sont des formes « organiques » mouvantes qui évoquent des tissus physiologiques (veines, artères, cerveau, intestins, organes divers...), palpitants plus ou

moins rapidement. Ces phénomènes sont composés davantage de monstrueux courants énergétiques que de matière.

Comment elles sont perçues. Chaque labyrinthe est reconnaissable au goût et à l'odeur « corporelle » qu'il dégage (un cocktail de viande fraîche, de sang et d'autres fluides...). Etre confronté à un labyrinthe est habituellement ressenti comme une expérience pénible et dégoûtante, pouvant provoquant des nausées. Dans certains cas, le pilote peut être soumis à des sensations étranges, comme s'il était sous l'influence de produits endogènes, comme l'adrénaline... Les effets les plus souvent éprouvés sont : Adrénaline (état de stress intense), Endorphine (bien-être), Phéromone (excitation sexuelle).
Dimensions. 10 à 60 équivalant année-lumière
Déplacement. 1 équivalant année-lumière par heure.
Problème(s) pour la navigation. Vulgairement surnommés « boyaux », ces phénomènes se déplacent assez lentement et peuvent être particulièrement gênants s'ils encombrent une voie dans le Triche-Lumière ; Un pilote peu pressé (ou prudent) se contentera de contourner l'obstacle tandis qu'un pilote pris par le temps peut chercher à le traverser. Mais s'engager dans un labyrinthe de ce genre n'est jamais une mince affaire. D'abord, il faut trouver une issue pour y pénétrer, ce qui peut nécessiter quelques recherches. Une fois à l'intérieur, il faut parvenir à trouver la bonne voie, dans ces méandres « organiques » où certains passages peuvent être mouvants. Sans compter que l'équipage du vaisseau risque, à tout moment, d'éprouver des sensations qui peuvent le pousser à commettre des actes inconsidérés.
Enfin, il faut parvenir à s'y déplacer sans toucher les parois du « boyau », sous risque d'endommager le vaisseau tout en provoquant une « blessure ». Causer une « blessure » attire inéluctablement des anticorps, des entités apparentées aux Follets mais qui ne semblent pas dotées d'une grande intelligence.

- **Les Anticorps.** Certains savants ont émis l'hypothèse que ces créatures vivent en parasites dans les labyrinthes du vivant (et s'y nourrissent d'une manière inconnue). D'autres se demandent si le labyrinthe et ses anticorps ne forment pas ensemble un véritable organisme vivant (bien que pratiquement dénué d'intelligence). Toutes les tentatives pour communiquer avec ces êtres se sont soldées par des échecs.

Comment elles sont perçues. Des sphères phosphorescentes et bourdonnantes, très mobiles, au goût acide, laissant derrière elles une odeur de vinaigre.
Dimensions. Variable, de la taille d'un humain normal jusqu'à celle d'un chasseur spatial.
Déplacement. Variable mais peut atteindre (voire dépasser) celle d'un vaisseau spatial.
Problème(s) pour la navigation. Ces créatures ne sont rencontrées que dans les labyrinthes du vivant et ignorent habituellement les vaisseaux. En revanche, si un navire cause une « blessure » (voir plus haut), il se fait automatiquement attaquer par les anticorps. Ces créatures paraissent totalement ignorer toute forme de stratégie et toute idée de se protéger elles-mêmes : elles foncent sur leur cible jusqu'à sa destruction totale.

- **Les Orgues de cristal** ressemblent aux nébuleuses visibles dans l'espace normal. Ce sont des nuages de poussières titanesques qui – un peu comme les Labyrinthes – seraient une forme de vie typique du Triche-Lumière. Il s'agit encore d'une hypothèse car, contrairement aux Follets, aucun échange télépathique ne semble possible avec eux. Leur surnom provient de leur capacité à donner de véritables récitals d'une musique cristalline, accompagnés de festivals de lumières aux couleurs féeriques. Ce seraient ces « manifestations artistiques » qui constitueraient le langage des orgues. Langage resté, jusqu'à présent, complètement incompréhensible.

Comment elles sont perçues. Chaque orgue a ses caractéristiques propres. Par exemple, l'un d'eux est surnommé Le Vigneron ou Le Sommelier car ses goût et odeur évoquent celui d'un bon vin (mais différent pour chaque individu). Visuellement, leurs formes et leurs couleurs varient également beaucoup : l'un peut être énorme et très lumineux tandis qu'un autre peut être plus petit et plus

sombre. Personne ne sait combien il peut y exister d'Orgues différents dans le Triche-Lumière.
Dimensions. Diamètre de 10 à 100 équivalant année-lumière
Déplacement. 1 équivalant année-lumière par heure.
Problème(s) pour la navigation. Les Orgues ont la particularité d'être pratiquement immatériels au point d'être incapables de gêner physiquement la navigation. Néanmoins, la plupart des pilotes préfèrent éviter de traverser un phénomène de ce genre car le récital joué par un Orgue peut pénétrer profondément dans la psyché des créatures venant de l'espace normal.
Des inconscients voulant tenter l'expérience en sont ressortis profondément marqués, la musique étrange de l'Orgue restant obstinément dans leur tête. Les cas d'hallucinations auditives et visuelles sont relativement communs chez ces malheureux. C'est ce qui est arrivé, entre autres, à certains mystiques qui – actuellement – sont traités dans le service spécial du Docteur Zahn, sur Norjane.
Des légendes affirment que, jadis, l'un des rites initiatiques chez les Megas (en voie de devenir des « Vieux ») consistait à piloter un vaisseau dans le Triche-Lumière jusqu'à rencontrer un Orgue. Cette expérience était sensée les transformer, mentalement et physiquement, un peu comme la chenille se transforme en papillon. Officiellement, la Guilde réfute totalement la véracité de cette histoire et déconseille fermement à ses agents de tenter l'expérience.

- **Les Fleurs tourbillons** sont des sortes de vortex pouvant se former rapidement et entraîner des vaisseaux en leur centre. Il s'agit de perturbations du Triche-Lumière, apparentées aux tempêtes, qui sont capables d'expulser dans l'espace normal tout ce qui y est « aspiré ».

Comment elles sont perçues. Visuellement, ces vortex ressemblent à des espèces de fleurs gigantesques, souvent très colorées et striées de décharges énergétiques colossales. Leur odeur évoque celui d'un parfum végétal écœurant d'une plante en voie de décomposition ou, au contraire le parfum envoûtant d'une orchidée.
Dimensions. Perturbation sur une surface d’un diamètre de 10 à 60 équivalant année-lumière
Déplacement. Non
Problème(s) pour la navigation. Comme les tempêtes, ces énormes tourbillons d'ondes à grandes vitesses peuvent entraîner un vaisseau en-dehors du Triche-Lumière. Leur particularité est qu'ils peuvent bouleverser la cohésion inter-dimensionnelle environnante, au point de créer un « pont » avec un univers parallèle. Ce phénomène, extrêmement rare, a été mis en évidence par la disparition définitive de vaisseaux « aspirés ». L'hypothèse a été confirmée quand un vaisseau de l'univers QF1-0001, s'est retrouvé catapulté en QF1-0015. Cet univers ne comportant pas de Triche-Lumière, le navire était normalement voué à voguer pendant des siècles dans l'espace normal. Une équipe de Megas se trouvait à bord et parvint à s'en sortir en créant un point de transit dans le vaisseau même. Aujourd'hui, ce point de transit (et le navire) se trouve toujours en QF1-0015, sur un astéroïde perdu au milieu d'un désert cosmique.

- **Les Voies des serpents** sont des turbulences du Triche-Lumière, apparentées aux tempêtes et aux fleurs tourbillons. Néanmoins, si elles sont moins dangereuses que leurs homologues pour le vaisseau ou la santé physique du pilote, les voies des serpents agressent dangereusement le mental des êtres qui les empruntent. Seuls certains pilotes particulièrement équilibrés s'y risquent sans crainte.

Comment elles sont perçues. Visuellement, elles ressemblent à des espèces de lianes creuses titanesques aux couleurs changeantes, se tortillant s'enroulant entre elles comme des brins d'ADN puis se transforment en des formes inquiétantes voire menaçantes.
Dimensions. De 10 à 60 équivalant année-lumière
Déplacement. De 20 à 40 équivalant année-lumière par heure !
Problème(s) pour la navigation. Les Voies des serpents sont des trains d'ondes à grandes vitesse qui se sont concentrés et enroulés sur eux-mêmes suivant un processus mystérieux.
De prime abord, l'agencement des lianes peut faire penser que les voies des serpents sont facilement traversables mais la combinaison de plusieurs lianes produit un phénomène d'accélération qui a tôt fait d’entraîner un pilote dans une course folle au milieu d'un labyrinthe

mouvant.
Cependant, ce n'est pas là le pire des dangers car le décor prend rapidement des formes de plus en plus tortueuses et intimidantes, provoquant l'angoisse de l'équipage du vaisseau. Ceux qui ont survécu à l'expérience affirment avoir éprouvé la sensation que les « serpents » entraient dans leur psychisme pour en extraire leurs pires craintes. Le labyrinthe prenait alors les apparences d'un cauchemar personnalisé, obligeant le pilote à combattre sa terreur tout en continuant à maîtriser son vaisseau.
De tous ceux qui sont parvenus à s'en sortir, certains ont terminé leur carrière dans des centres de soins psychiatriques, définitivement hantés par une crainte irraisonnée du Triche-Lumière. L'idée de retourner dans cette dimension est, pour eux, l'équivalent de retourner dans un enfer où ils connaîtront de nouveaux tourments indicibles.
En dépit de ces dangers, les pilotes aventureux qui s'y risquent peuvent « surfer » sur une vague d'ondes se déplaçant à 40 E. A.-L./ heure. Quand le vaisseau est un bon gros cargo se traînant normalement à 5 E. A.-L./ heure, on imagine aisément le gain de temps obtenu.
Par ailleurs, parvenir à maintenir son vaisseau en équilibre « sur la vague » est un exercice périlleux, bien moins facile à réussir avec un gros tonnage qu'avec un chasseur léger. Un échec de pilotage signifie que le vaisseau perd l'équilibre et se retrouve frappé de plein fouet par des vagues d'ondes énergétiques en furie, ce qui entraîne automatiquement son éjection dans l'espace normal.
Les Voies des serpents sont responsables de nombreux naufrages dans le Triche-Lumière et même les équipages les plus téméraires hésitent à s'y risquer. Car, dans ce cas, être un excellent pilote ne sert pas à grand chose si l'on n'est pas, également, doté d'un psychisme d'acier.
On raconte que quelques-uns auraient le don de « charmer les serpents », parvenant à les influencer et à les faire plier à leur volonté. Ils seraient loin d'être les meilleurs pilotes de la galaxie mais parviendraient à rester calmes et sereins au cours de la traversée du phénomène... Ce n'est peut-être qu'une histoire mais il semble que certains navires aient effectivement traversé plusieurs fois les voies des serpents.

18.4.4 La Maladie du Vol Supraluminique

La dimension du Triche-Lumière est un endroit où les créatures de l'espace normal ne peuvent – normalement – pas exister : pour elles, c'est un territoire mortel, où le risque de désintégration est assuré si elles quittent le « champs de normalité » d'un vaisseau. De plus, nous avons vu que des informations totalement subjectives leur parvenaient du Triche-Lumière par un canal psychique mystérieux.
Cette présence permanente, étrange et angoissante, écrase psychologiquement les êtres de toutes les races. Certaines y résistent mieux que d'autres mais, d'une manière générale, tout le monde finit fatalement par éprouver le besoin d'y échapper... Ne serait-ce qu'un moment au cours d'un long voyage.
Le problème ne se pose pas pour les petits vaisseaux qui, du fait de leur faible autonomie, n'effectuent que de brèves incursions dans le Triche-Lumière. Mais, lors des longs trajets, après quelques heures, la psyché se fatigue de lutter contre la bizarrerie de cette dimension. Certaines personnes peuvent alors ressentir de profonds malaises ou même souffrir d'hallucinations.
Il existe des médicaments – très spécifiques – permettant de soigner ce mal mais ils sont extrêmement chers. Habituellement, leur coût est pris en charge par les compagnies de transport et aucun supplément sur le prix du billet n'est donc exigible du malade.
Dans le cas où un personnage serait victime de ce mal et que, malheureusement, les médicaments ne seraient pas disponibles, le M.J est libre d'inventer les conséquences. Suivant les individus, la maladie du Vol supralumineux peut se révéler bénigne (une sorte de simple « mal des transports ») ou déboucher sur la naissance d'une véritable psychose. Néanmoins, il est toujours déconseillé de sombrer dans le sadisme gratuit...

18.5 Les voyages entre les galaxies

Selon l'univers dans lequel évoluent les Megas, le déplacement entre les galaxies est une chose plus ou moins accessible.

Soyons honnêtes. La question de savoir si l'A.G est une civilisation « Galactique » ou « Intergalactique » est un sujet de débat entre les contributeurs de MEGA IV. Cela semble n'être qu'une question de détail mais, suivant l'orientation que le M.J voudra donner à sa propre campagne, ce détail peut avoir son importance... D'un côté, l'A.G peut être une organisation limitée seulement à notre galaxie (la Voie lactée) ; vu ses dimensions, il y a largement la place pour y mettre tout ce que vous pouvez imaginer. D'un autre côté, des indices semés ça et là dans les textes « officiels » de MEGA semblent prouver que les auteurs ont toujours considéré l'A.G comme une organisation intergalactique.
A ce niveau, nous avons décidé de ne pas trancher arbitrairement et de laisser le choix à chaque M.J : son A.G sera donc « Galactique » ou « Intergalactique », en fonction de l'orientation qu'il voudra donner à ses propres histoires. Et il devra en tenir compte en ce qui concerne certains détails techniques. Entre autre, les moyens de déplacement intergalactique par rapport à la vitesses des vaisseaux en Triche-Lumière...
Cependant, nous avons mis en place une « technologie par défaut » pour l'Assemblée Galactique de QF10001 dans le chapitre « **18.5.4 Par défaut dans MEGA IV »**

Maintenant, n'oubliez pas que MEGA est un jeu où les P.J sont susceptibles de visiter des univers parallèles où existent des versions alternatives de l'A.G. Libre à vous de considérer que toutes les A.G se ressemblent (vision arbitraire) où bien (vision plus réaliste) qu'elles sont toutes différentes, vu que les événements historiques divergent d'un univers à l'autre. Ainsi, le M.J peut disposer – si le besoin s'en fait sentir – d'un éventail d'A.G pouvant être « Galactiques » ou « Intergalactiques » suivant les univers...

18.5.1 Propulsion Triche-Lumière

- **Si vous considérez que l'A.G est « Galactique ».** Même en utilisant le Triche-Lumière, il faut des siècles à un vaisseau pour franchir le vide astronomique qui sépare la Voie lactée des galaxies voisines. Ils sont certainement équipés d'appareils de cryogénisation, afin que l'équipage reste en hibernation durant la majeure partie du voyage.
- **Si vous considérez que l'A.G est « Intergalactique ».** Les vaisseaux ont des moteurs permettant d'atteindre des vitesses telles que les voyages entre galaxies voisines sont relativement communs. Ou alors, l'A.G dispose de la technologie des « Portes galactiques » (v. plus bas).

18.5.2 Les Portes Galactiques

D'après le chapitre consacré aux « Portes spatiales », vous avez pu constater que les « Portes galactiques » sont considérées comme appartenant à la technologie NT7.
Si vous préférez une A.G « Intergalactique », vous pouvez considérer cette technologie comme appartenant au NT6 « tardif »... Ou, alors, ces portes sont l'héritage d'une antique civilisation disparue. Elles fonctionnent toujours mais les scientifiques de l'A.G n'ont pas encore percé leur secret (il est donc impossible d'en fabriquer de nouvelles).

18.5.3 Propulsion Inter-Galactique

Pour qu'un vaisseau puisse – par la puissance de ses moteurs – franchir les espaces intergalactiques, les systèmes de propulsion devraient normalement apparaître au NT7. Sauf si vous considérez que votre A.G, dans QF1-0001, en dispose déjà.
Même si vous considérez que votre A.G, dans QF1-0001, est de type « Galactique », vous pouvez néanmoins affirmer qu'il en existe une version alternative ayant atteint le niveau « Intergalactique » dans un autre univers. Normalement, une telle A.G devrait apparaître dans un univers à la cohérence moindre.

18.5.4 Par défaut dans MEGA IV

Pour résumer, on considère que - dans une AG intergalactique - existent trois grands types de déplacement :

1. les propulsions infra-luminique pour voyager dans les systèmes solaires.
2. la propulsion triche-lumière pour les voyages entre systèmes planétaires.
3. les porte galactiques (ou autre) pour changer de galaxie ou atteindre une de ses extrémités.

Au NT5 → 1
Au NT6 → 1 et 2
Au NT7 → 1, 2 et 3

Beaucoup de cas spéciaux et d'exceptions peuvent se greffer sur cette base.
Les deux tableaux, ci-dessous, récapitulent les avancées technologiques majeures en matière de voyage spatial.
Ceci est valable pour l'A.G de QF1-0001, admis comme étant « l'univers de référence ».

Voyages spatiaux dans les univers avec « Triche-Lumière »				
Niveau Technologique	**Moyens**	**Vitesse maximum (Infralumineux)**	**Vitesse maximum (Supralumineux)**	**Type de Moteur**
NT 5 (Début)	**Vaisseau à génération**	10 % de la vitesse de la lumière (env. 30.000 km/s)	Non	Fusées largables Moteur nucléaire
NT 5 (Intermédiaire)	**Mange-poussière**	90 % de la vitesse de la lumière (env. 270.000 km/s)	Non	Moteur à poussières interstellaires
NT 5 (Tardif)	**Mange-poussière**	99,9 % de la vitesse de la lumière	Non	Moteur à poussières interstellaires
NT6 (Début)	**Vaisseau à propulsion Triche-Lumière**	Variable (VTL X 3.300 km/s)	Variable (de 5 à 40 E.A.L. / heure)	Restructuration quantique Scriktalien
NT6 (Intermédiaire)	**P.T.L Portes du Triche Lumière**	Selon les vaisseau ou la barge de transport	30 E.A.L. / heure	Moteur a déphasage quantique gravitique
NT6 (Tardif)	**Transmetteur de matière**	Non	Spécial (déplacement instantané)	Gravitique ou scriktalien
NT7 (Début)	**Portes galactiques**	Non	Spécial (déplacement instantané)	?

Niveau Technologique : toutes les technologies caractéristiques d'un NT n'apparaissent du jour au lendemain. Par exemple, le train est un moyen de transport typique du NT4 mais cela ne signifie aucunement que les premiers trains aient été électriques ou utilisaient un moteur diesel. Au départ (du moins sur Terre), les premières locomotives étaient à vapeur. Les locomotives utilisant un moteur diesel ne sont apparues qu'après les perfectionnements des premiers moteurs à combustion interne. Entre les deux, des années ont passé et de nouvelles techniques sont apparues.
En conséquence, les NT ont été divisés en « Début », « Intermédiaire » et « Tardif » : une technologie apparaissant au « Début » est généralement balbutiante et loin d'être complètement au point.

Ensuite, elle est améliorée progressivement, devenant de plus en plus fiable et performante. Ou alors, elle finit par disparaître – plus ou moins rapidement – pour être remplacée par une autre, qui est supérieure. Au « Tardif », on voit apparaître les prototypes de ce qui constituera les technologies typiques du NT suivant (ainsi le NT 6 « tardif » voit apparaître les premiers Transmetteurs de matière, qui ne seront vraiment au point qu'au NT7).

Moyens : deux catégories de « moyens » pour les déplacements à très grande distance : les vaisseaux et les transmetteurs de matière. A noter que le système du « P.T.L » (NT6) ne rend pas les vaisseaux spatiaux obsolètes. C'est juste un raccourci commode pour éviter un trajet qui, normalement, serait trop long et périlleux. A part ça, les vaisseaux peuvent toujours être utilisés et améliorés au NT7 par de nouvelles technologies (meilleurs moteurs, ordinateurs plus performants, autonomie augmentée, etc).

Vitesse maximum (Infralumineux) : donnée exclusivement pour les vaisseaux spatiaux (les déplacements par transmetteurs de matière sont instantanés). Tous les vaisseaux spatiaux – dans tous les univers – sont normalement capables de se déplacer dans l'espace normal à une vitesse inférieure à celle de la lumière. En ce qui concerne les vaisseaux Triche-Lumière, leur vitesse de déplacement maximum dans l'espace normal se calcule en fonction de leur vitesse surpraluminique maximum (voir plus bas). Par exemple, prenons un chasseur dont la vitesse en Triche-Lumière est de 40 E.A.L. / heure. Dans l'espace normal, sa vitesse maximum est de 40 x 3.300 km/s, soit 132.000 km/s.

Vitesse maximum (Supralumineux) : donnée pour les vaisseaux spatiaux capables de passer par le Triche-Lumière. La vitesse s'exprime en E.A.L. (Equivalent Année-Lumière) par heure. Par exemple, un vaisseau qui est capable de se déplacer à une vitesse de 40 E.A.L. / heure, met deux heures pour franchir une distance d'environ 80 Années-lumière.
Les performances dépendent des modèles ; globalement, plus un vaisseau est imposant et a une masse importante, plus il est lent.

Exemple de vitesse des vaisseaux (A.G de type « Galactique »)			
Type de vaisseau	**Vitesse**	**Exemple**	**Maniabilité**
Type 1	**40**	Chasseurs	**5**
Type 2	**30**	Chasseur lourd (Meta chasseur scorpion), navette	**4**
Type 3	**25**	Cargo léger, vaisseau de plaisance	**3**
Type 4	**20**	Croiseur, vaisseau Cargo	**2**
Type 5	**15**	Destroyer, barge de transport	**2**
Type 6	**10**	Cargo lourd, porte astronef	**1**
Type 7	**5**	Vaisseau monde, Léviathan	**0**

Sachant que les vaisseaux les plus rapides atteignent une vitesse de 40 année lumière par heure et que la taille de notre galaxie est d'un diamètre de 100.000 années lumière, il faudrait 104 jours pour la traverser, à condition de ne faire aucune pause et de n'avoir aucun contretemps dans la dimension TL ! Plus de trois mois à pleine vitesse. Un vaisseau de ligne mettra pas loin d'une année standard pour traverser la voie lactée.

18.6 Les combats dans l'espace

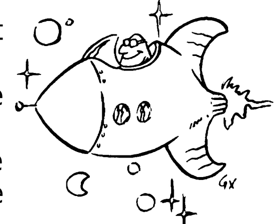
Il existe sur QF1-0001 deux sortes de combats spatiaux.

18.6.1 Le combat dans l'espace normal

Ill est dominé au niveau pilotage et tir par des ordinateurs ; les pilotes humains sont largement surclassés dans l'espace normal.

Cependant :
- Au niveau stratégie, les êtres vivants ont encore leur mot à dire surtout quant il s’agit d’utiliser la ruse et la psychologie (a l’encontre des êtres qui commandent les forces adverses et pas leurs ordinateurs bien sur).
- Il existe des armes qui agissent sur les équipements informatiques et donc les forces militaires spatiales digne de se nom (comme la FRAG par exemple) sont entraînées à se passer du soutien informatique ; Mais c’est habituellement à fin d’opérer une retraite le temps de réparer les systèmes informatique…
- Beaucoup de pilotes TL s’exercent en espace normal afin d’entretenir leurs réflexes
- Certaines races ET sont presque aussi douées en pilotages que les programmes informatique ; Mais ces êtres sont toujours sujets à la fatigue, à la distraction ou aux réactions émotives…

18.6.2 Les combat dans la dimension Triche-Lumière



Les machines étant aveugles dans le TL, les êtres vivants y sont indispensables.
- Les forces militaires surclassées au niveau informatique ou en nombre tentent souvent leur chance dans le TL.
- De même, un vaisseau pirate qui croise un détachement de la garde galactique a tout intérêt à passer en TL si il veut avoir une chance de s’échapper.

Note : Les Megas savent que sur certains univers parallèles, il en va tout autrement du rapport d’efficacité entre pilote artificiel et pilote vivant…

18.7 Les transmissions

Dans le continuum, les transmissions spatiales varient avec l'avancement technologique des êtres qui y vivent mais aussi en fonction des possibilités de l'univers dans lequel ils se trouvent.
Elles vont du système de « pigeons voyageur inter-dimensionnel » jusqu'à la triche radio.

18.7.1 Les communications interstellaires sans moyens supra luminiques

La vitesse des ondes radio «classiques» est proche de celle de la lumière. En conséquence, tenter de communiquer d'une planète à l'autre, avec du matériel NT4, implique fatalement un certain temps avant que le message ne parvienne au destinataire. A titre d'exemple, le délai de communication entre la Terre et Mars varie (suivant les positions entre les deux planètes) de quelques minutes jusqu'à 20 minutes ! Dès lors, on imagine aisément qu'un dialogue entre deux planètes, distantes de plusieurs années-lumière, est impossible.

18.7.2 La triche radio

La triche radio est apparue avant même que les premiers vaisseaux spatiaux aient commencé à utiliser le Triche-Lumière et sa technologie est basée sur une utilisation des hyperondes.
Les hyperondes n'ont rien à voir avec des ondes classique; ce sont des vibrations qui « résonnent » à la fois dans l'espace normal et le Triche-Lumière. Leur vitesse est de 3.000 E.A.L. / heure, il est absolument impossible de les brouiller et il est très difficile de repérer leur source (sauf si elle annonce sa position).

La portée des hyperondes dépend de l'**hypercom** (appareil de communication NT6) utilisé pour les générer. Rien que dans l'A.G, il existe une grande quantité de modèles, aux performances variables.
Les plus gros modèles (les **gigacoms**) sont des appareils énormes, pesant 4.500 tonnes et dont la portée maximale est de 1.000 années-lumière.

Communément, la plupart des citoyens de l'A.G utilisent des appareils beaucoup moins volumineux : il s'agit d'appareils rappelant beaucoup nos téléphones mobiles terrestres du 21e siècle et leur portée est virtuellement « illimitée »... A condition de pouvoir se connecter au réseau de communication qui relie tous les mondes de l'A.G entre eux.
Quant aux vaisseaux spatiaux, ils sont équipés d'hypercoms dont la portée peut atteindre jusqu'à 200 années-lumière.

Les **balises gigacoms** sont des stations robots servant de relais pour toutes les émissions recouvrant le territoire de l'A.G. Leur nombre est actuellement évalué à plusieurs dizaines de milliers, constituant un réseau plus ou moins dense suivant les régions. Les zones où les mondes NT6 sont présents en grand nombre sont privilégiées. En revanche, il peut se révéler difficile de se connecter au réseau dans une zone « arriérée » (où l'on ne trouve que des mondes NT5, par exemple).
A noter qu'une balise gigacom est une station de 12.000 tonnes, équipée de matériel NT6 aussi sophistiqué que coûteux et considérée comme vitale pour l'A.G. La maintenance et la garde des balises gigacoms sont donc des missions qui ne sont confiées qu'à des institutions bénéficiant d'une confiance totale (des unités militaires, par exemple, voire les Megas dans certains cas « délicats »).
Les balises gigacom servent aussi pour les connections au réseau informatique interstellaire de l'AG voir : **9.10 Le réseau galactique**

18.7.3 Les « Pigeons voyageurs interdimensionnels »

Cette expression argotique, utilisée familièrement entre Megas, sert à désigner un moyen de communication basé sur l'utilisation de créatures (souvent intelligentes) pour le transport des messages.
Dans certains cas, nous avons vu que des brèches permettaient à des voyageurs de passer volontairement d'un univers à un autre. La Guilde a ainsi connu des cas où de tels voyageurs étaient chargés d'envoyer un message dans un univers différent et de ramener la réponse dans leur univers d'origine. Tout autre moyen de communication étant, évidemment, impossible...

Parfois, les Megas – eux aussi – sont transformés par la Guilde en « pigeons voyageurs interdimensionnels » ; L'expression proviendrait, à l'origine, d'une fameuse remarque lancé par un Mega irascible ! (Extrait d’un interview du Major Turbop pour la revue « Le guide de la Guilde »).

18.7.4 Par ondes Tachyoniques

Dans les univers sans Triche-Lumière, la triche radio n'existe pas. Les communications sur de longues distances sont donc théoriquement limitées aux possibilités offertes par les ondes radios « classiques ». Néanmoins, une théorie affirme que, dans tous les univers, existeraient des particules subatomiques dont la vitesse est toujours supérieure à celle de la lumière.
En tous cas, dans certains univers parallèles, des civilisations extrêmement avancées sont capables d'utiliser ces particules sous formes d'ondes afin de transmettre des messages ou de la matière non organique. D'une manière générale, cette technologie est désignée (par les savants de QF1-0001) sous terme de communications tachyoniques. Ainsi, même si les créatures vivantes en sont réduites à se déplacer à l'aide de vaisseaux se traînant à la vitesse de la lumière, elles peuvent toujours rester en communication avec leur planète natale.
Au niveau NT5, les radios tachyoniques ont des propriétés fort semblables aux appareils triche-radio de QF1-0001 (même si, techniquement parlant, ces technologies sont fort différentes).

18.7.5 Les moyens magiques

Certains univers permettent de communiquer instantanément presque n'importe où, alors que d'autres nécessitent des focus divers ou l'absorbions d'une substance (souvent désagréable) de la part des êtres voulant communiquer.
Les miroirs ou les surface réfléchissantes sont aussi couramment employés (a noter la possibilité de joindre le son à l'image).

18.7.6 Les moyens psyoniques

Il arrive que des êtres très proches pour une raison ou une autre puisse communiquer par l'esprit ce qui est courent dans de nombreux univers, par contre la porté de ces communications est très variable. Elle dépend beaucoup de l'univers dans lequel elles se produisent et de la nature du lien qui uni les participants.

18.7.7 Au moyens de bornes/cabines/monolithes

Cette apparente technologie est bien souvent une manifestation d'entité proche de ce que les Megas appellent « entité planète », dont la raison d'être semble de maintenir en contact des êtres, souvent d'une espèce ou d'un ensemble d'espèce particulière.
Il arrive aussi que cette fonction soit secondaire et que ces entités se révèlent beaucoup plus complexe qu'une simple cabine téléphonique interstellaire...
Il peut aussi arriver qu'il s'agisse d'artefacts, ancienne forme d'intelligence artificielle qui constituait un réseau abandonné depuis le départ de leur constructeurs (mais sont-ils vraiment partis ? et que contiennent les gigantesques banques de mémoires encore inaccessibles enfermées dans ces artefacts ?)

18.8 Dans les univers sans Triche-Lumière

Les Megas seront sans doute amenés à visiter des univers où la dimension Triche-lumière n'existe pas, ou du moins où elle ne peut pas servir au passage des vaisseaux. Cela signifie de profondes différences avec l'univers de l'AG.
En effet, dans beaucoup de ces univers, les seuls vaisseaux existants sont alors les manges-poussière, ce qui limite considérablement les possibilités d'expansion des empires spatiaux. Dans de tels univers, pas d'Assemblée Galactique !
Il est toujours possible d'envoyer au loin des vaisseaux à génération, c'est-à-dire de véritables vaisseaux-mondes qui mettront des décennies, des siècles peut-être à trouver un monde accueillant.
Mais assurer autorité et cohésion sur plusieurs systèmes de planètes suppose que l'on puisse voyager de l'un à l'autre en un temps équivalent à une poignée de jours, ou au grand maximum quelques mois.
Dans ces univers donc, pas d'empires intergalactiques, ni même galactiques mais simplement stellaires, c'est-à-dire exerçant leur autorité sur des planètes gravitant autour de quelques étoiles assez proches les unes des autres.
Quand ils existent, ces empires stellaires s'ignorent souvent les uns les autres.
Par contre, rien n'interdit que la Guilde des Megas et Norjane y existent. Simplement, on ne trouvera de points de Transit que sur les planètes que des Megas auront pu atteindre par mange-poussières...

Dans certains univers parallèles, des civilisations technologiquement avancées ont développé des réseaux de « portes spatiales » ou des moyens de déplacement originaux et hors du commun. Dans ces cas, il s'agit de techniques permettant de se passer du Triche-Lumière et leurs performances sont variables.

18.8.1 Les portes spatiales

Dans plusieurs univers, des civilisations souvent extrêmement avancées ont développé des systèmes de déplacement PRL (plus rapide que la lumière) utilisant des infrastructures appelées « Portes spatiales ». Ces appareils de transport ne reposent pas sur l'utilisation du Triche-Lumière mais sur une faculté à manipuler l'espace-temps. Ils ne sont pas forcément « exportables » dans l'univers QF1-0001 car ils jouent sur des particularités de l'espace propres à ces univers. Ils parviennent à créer un « trou de ver » permettant de voyager rapidement entre deux points d'une galaxie, d'une porte à une autre.

Il existe également les vestiges d'un système connu sous le nom de « Portes galactiques »,

actuellement inactif et au sujet duquel ont été formulées un grands nombre d'hypothèses (voir plus loin). De telles « Portes galactiques », héritages de civilisations défuntes, ont été (re)découvertes aussi bien dans l'univers QF1-0001 que dans des univers parallèles... La principale différence entre les « Portes Spatiales » et les « Portes galactiques » sont les distances qu'elles permettent de franchir. Théoriquement, les Portes galactiques permettent le voyage instantané entre des points éloignés par une distance « infinie »... Seules les frontières de l'univers limitent leur portée.

Dans la majorité des cas, ces artefacts de NT7 ne fonctionnent plus depuis longtemps et sont surtout considérés comme des énigmes archéologiques. Quelques-fois, les peuples qui vivent à proximité d'une de ces « Portes » connaissent ses origines et ses pouvoirs (présumés) par le biais d'antiques légendes. Si ces peuples sont de NT3 ou plus bas, ils sont normalement incapables d'apprécier la valeur technologique de tels objets (fruits de sciences qui dépassent largement leurs connaissances).

Portes spatiales NT5/NT7
Les peuples ayant atteint le NT4 ou 5 soupçonnent les capacités de ces objets mais restent totalement incapables de les remettre en état de marche. Evidemment, ils sont encore moins aptes à en fabriquer de nouvelles...
Néanmoins, l'espoir de percer un jour le secret de leur fonctionnement peut déboucher sur un conflit entre plusieurs communautés (chaque camp se disputant la possession de la « Porte »). Plusieurs artefacts, d'une valeur inestimable, ont été ainsi définitivement perdus, détruits au cours de querelles stériles.
Il peut également arriver que, dans des circonstances occasionnelles, ces « Portes » se remettent à fonctionner... On ne sait trop pourquoi! Une civilisation de NT4 ou NT5 peut ainsi, du jour au lendemain, disposer d'un moyen lui permettant d'accéder à un monde lointain et inconnu. Mais, rien ne garantit que cette planète soit hospitalière et / ou colonisable.

Arrivées au NT6, les civilisations de ces univers sont généralement capables de (re)découvrir les principes de fonctionnement des « Portes spatiales ». Mais ce principe de fonctionnement implique de créer une « porte d'arrivée ». Il faut donc préalablement envoyer un vaisseau sur le monde visé.

Or, dans ces univers sans Triche-Lumière, on a vu qu'un voyage de ce genre pouvait durer des décennies, voire des siècles. Il y a des exemples de cas où ce genre d'expédition a été dicté par l'urgence (monde menacé par la pollution, des épidémies, l'épuisement des ressources naturelles, etc). On se souvient des « Hogaks macrileux » dont le navire était parvenu jusqu'à une planète hospitalière et y avaient édifié une « Porte spatiale »... Uniquement pour se rendre compte que leur monde natal était devenu invivable, quelques années plus tôt et que leur peuple s'était éteint !

Portes galactiques (NT7)
La « Porte galactique » serait le perfectionnement du Transmetteur de matière NT6, grâce à la technologie du NT7. Mais, étant donné qu'il ne reste, actuellement, aucune de ces portes en état de fonctionnement (du moins, à la connaissance de l'A.G.) les savants en sont réduits à formuler des hypothèses. Ces « portes » sont très anciennes et ont des formes variées (monolithes, grandes roues, cylindres gigantesques orbitant autour d'astres variés...). On ignore leurs origines exactes et on suppose qu'elles sont des vestiges d'antiques civilisations inconnues, disparues depuis des millénaires.

Une chose paraît sûre : il s'agit incontestablement d'objets conçus et fabriqués à l'aide de techniques extrêmement raffinées. En dépit d'études poussées, menées durant des siècles, cette technologie défie encore les plus grands esprits scientifiques de notre époque... Beaucoup ont fini par cataloguer cette énigme sous l'étiquette « canular exceptionnellement sophistiqué », avant de s'acharner à tenter de prouver que ces portes n'ont – en réalité – jamais fonctionné !

Pourtant, si l'on se base sur de vieux documents historiques, certaines de ces portes auraient encore été actives au début de la Première A.G. Les descriptions affirment qu'elles étaient capables de

téléporter des masses importantes (des vaisseaux spatiaux) à l'autre bout de la galaxie, en un laps de temps pratiquement nul. Il suffisait de pénétrer dans l'une de ces portes pour ressortir par une autre porte, située à des centaines (ou des milliers ?) d'années-lumière de là. L'expansion de la Première A.G aurait été ainsi favorisée... Toutefois, ces documents ne nous apprennent rien sur les origines de ces engins, ni sur la technologie utilisée. Une hypothèse veut qu'elle se base sur une manipulation du Triche-Lumière mais certains savants pensent plutôt à un passage via une autre dimension. Hélas, le secret s'est perdu et personne ne peut dire exactement quand ni pourquoi ces portes ont cessé de fonctionner.

Certaines légendes affirment que, par le biais de ces portes, des explorateurs de la Première A.G auraient atteint d'autres galaxies inconnues. D'audacieux colons auraient même tenté d'aller y fonder des établissements permanents. Malheureusement, rien ne prouve avec certitude que de tels événements eurent lieu.

18.8.2 Avec les téléporteurs tachyoniques

Au niveau NT5, les scientifiques sont capables de créer des transmetteurs de matière, utilisant les tachyons, qui fonctionnent relativement bien...

Le téléporteur tachyonique provoque une aspiration de la matière en la bombardant de particules qui viennent se coller aux atomes. Puis, ces tachyons ayant pris l’empreinte des atomes avec lesquels ils se sont combinés, sont projetés à travers l'espace en direction de leur objectif. Une fois les tachyons arrivés à destination, ils attirent les atomes dont ils ont encore la signature. La matière de départ est aspirée à travers un couloir d'ondes tachyoniques.
Cependant, maintenir stable les harmoniques du courant tachyonique nécessite des calculs dont la complexité augmente en fonction de la matière à téléporter. En cas d'instabilité, les tachyons possédant l’empreinte de la matière se ré-assemblent dans le désordre sur le lieu d'arrivée.
Quelques erreurs minimes sont tolérables pour de la matière simple et non organique mais les êtres vivants (et surtout leur système nerveux) supportent très mal les approximations.
Généralement, on procède à des simplifications d’harmoniques pour des masses seulement constituées de matière simple (ce qui a pour avantage d’augmenter sa pureté au cours de l'opération).

S'il fonctionne parfaitement en théorie, le principe bute rapidement sur un obstacle de taille : le niveau de « complexité » de la matière téléportée. Il est relativement facile de désassembler / ré-assembler une masse uniquement constituée d'un corps pur (exemple : un outil entièrement constitué d'acier). Les choses se compliquent considérablement avec des matières organiques, en particulier s'il s'agit d'êtres vivants !
Pour les premiers téléporteurs tachyoniques expérimentaux, la difficulté est généralement impossible à surmonter, du fait des capacités limitées des systèmes informatiques (NT5). Même un simple bout de bois ou un coquillage peuvent représenter un défi pour le système informatique utilisé.
Au NT6, les progrès réalisés dans certains types de calculateurs spécialisés permettent la téléportation des individus vivants sans (trop) de dangers. Au niveau de la masse téléportée, la capacité est assez faible : le plus souvent, une équipe de quatre ou cinq voyageurs avec leur équipement. C'est néanmoins suffisant pour envoyer une petite équipe en mission d'exploration sur un monde voisin, pas très éloigné.
Et il est tout à fait possible que sur ce monde, on puisse fonder une base avec autre téléporteur...
Ainsi, de monde en monde, de saut de puce en saut de puce, une civilisation peut explorer une portion de sa région galactique.

Applications médicales : Certaines civilisations ont tenté d'utiliser la technologie de téléportation tachyonique comme procédé médical ou de prolongation de la durée de vie. Mais, si les simplifications d'harmoniques permettaient de réparer les dommages physiques causés par des blessures, des maladies ou bien le vieillissement, elles causaient également des restructurations

nerveuses indésirables. Le cerveau, le cervelet et la moelle épinière subissaient des modifications qui réduisaient les capacités intellectuelles et motrices des patients. Les conséquences sur les patients (diminution de la capacité de raisonnement, altération de la mémoire, atténuation des capacités empathiques, etc) ont conduit à l'abandon de ce type de recherches.

Utilisation des robots : Les limitations imposées par les communications tachyoniques peuvent être déjouées – d'une certaine façon – par l'utilisation de robots. Etant constitués de matériaux non-organiques, les systèmes informatiques n'ont pas trop de difficulté dans les opérations de désassemblage / ré-assemblage.
Ces robots peuvent être des drones téléguidés à distance (si les conditions sont favorables) ou, le plus souvent, dotés d'une intelligence artificielle plus ou moins bien développée. Il est ainsi possible d'aller en reconnaissance sur des mondes encore inexplorés et même d'entrer en contact avec les « indigènes ».

Caractéristiques techniques générales.

Portée maximum : quelques années-lumière (1 année-lumière = environ 10.000 milliards de kilomètres).
Difficulté des opérations :

- Transmettre de la matière « simple » (genre : un lingot d'or) => opération simple / pas de risque d'erreur de transmission ;DD
- Transmettre de la matière « complexe » mais non-organique (genre : un robot) => opération moyennement difficile / risque d'erreur minime.
- Transmettre de la matière « simple » mais organique (genre : des micro-organismes, du bois, des algues, des plantes, etc) => opération difficile / risque d'erreur acceptable
- Transmettre de la matière « complexe » organique (genre : un poisson, un mammifère, etc) => opération extrêmement difficile / grand risque d'erreur.
- Total de la masse téléportée : maximum d'environ 500 kg en une opération.

Note de la guilde : Des Megas envoyés dans un tel univers peuvent être stupéfaits en découvrant ces techniques d'exploration.
On peut, par exemple, imaginer une équipe envoyée dans un monde « primitif » (disons avec une civilisation NT1 ou 2) et se retrouver confrontée à des individus bizarres. Ces « étrangers » amicaux affirment venir de très loin, ce qui expliquerait une ignorance totale des us et coutumes des habitants du coin... Jusqu'au moment où les Megas découvrent que ces voyageurs sont, en réalité, totalement artificiels !
De leur côté, les robots peuvent être désorientés face aux Megas qui utiliseraient des gadgets d'une technologie inconnue, ou bien montreraient qu'ils maîtrisent des connaissances scientifiques dépassant totalement celui des autochtones.
Dans tous les cas, face à des robots (ou de vrais voyageurs vivants), les Megas devraient chercher à savoir ce que veulent ces explorateurs... Leurs objectifs sont-ils simplement à vocation scientifique ou bien ont-ils d'autres projets ? De fil en aiguille, ils pourraient ainsi découvrir de quel monde ils sont originaires... Et, peut-être, se feront-ils ainsi des nouveaux amis ou des ennemis (s'ils contrecarrent un plan sinistre).

18.8.3 Les bonds PRL

Dans quelques univers, ce genre de technologie permet de faire des déplacements en ligne droite presque instantanément mais elles réclament des calculs ardus pour éviter de passer à proximité d'une masse importante (une étoile, un nuage de poussières dense...) susceptible de faire dévier le vaisseau ou le détruire.
De plus il s'agit, la plupart du temps, d’effectuer des « sauts de puces » à l’échelle interstellaire.
Cependant, ces vaisseaux sont plus rapides que les mange-poussières et les bonds PRL permettent d'explorer la galaxie en dehors d'un réseau de portes.

Voyages spatiaux dans les univers sans « Triche-Lumière »				
Niveau Technologique	**Moyens**	**Vitesse maximum (Infralumineux)**	**Vitesse maximum (Supralumineux)**	**Type de Moteur**
NT 5 (Début)	**Vaisseau à génération**	10 % de la vitesse de la lumière (env. 30.000 km/s)	Non	Fusées largables Moteur nucléaire
NT5 (Intermédiaire)	**Mange-poussière**	90 % de la vitesse de la lumière (env. 270.000 km/s)	Non	Moteur à poussières interstellaires
NT5 (Tardif)	**Mange-poussière**	99,9 % de la vitesse de la lumière	Non	Moteur à poussières interstellaires
NT5 (optionnel)	**Utilisation des portes spatiales**		Selon l'univers	
NT5(tardif) (optionnel)	**Téléporteur de matière Tachyonique**		Selon l'univers	
NT6(début) (optionnel)	**Téléporteur Tachyonique**		Selon l'univers	
NT5-7 (selon l'univers)	**Fabrication des portes spatiales**		Selon l'univers	
NT5-7 (selon l'univers)	**Bonds PRL**		Selon l'univers	

CHAPITRE 19 - NT7 ET CIVILISATIONS HYPOTHÉTIQUES

Est-il possible que des civilisations technologiquement supérieures aient déjà existé (ou existent encore) dans QF1-000001 ?
Etant donné l'âge de l'univers (environ 14 milliards d'années), on peut imaginer que des mondes aient vu l'apparition de la vie bien avant que cela n'arrive sur Terre... Les origines de la vie sur notre planète remontent – au grand maximum – à 4 milliards d'années. Des civilisations peuvent très bien être apparue dans notre galaxie (et certainement dans notre univers), il y a quelques millions ou même milliards d'années et avoir évolué jusqu'à atteindre le NT7.
Le problème est de savoir ce qu'elles sont devenues depuis...

19.1 LES CIVILISATIONS NT7 DANS NOTRE GALAXIE

Il est avéré que d'autres civilisations se sont développées dans notre galaxie depuis l'apparition de la vie, il y a quelques cinq milliards d'années. Parmi ces civilisations, un petit nombre semble avoir atteint le NT7 à un moment donné de leur histoire. La plupart d'entre-elles se sont éteintes avant l'apparition des Talsanites mais certaines subsistent encore dans la galaxie.

Cependant, elles se sont repliées sur elles-mêmes et, pour diverses raisons, beaucoup ont perdu une partie de leur avance technologique. D'autres ont tellement changé, au cours des millions d'années d'évolution, que leurs centres d'intérêts actuels n'ont plus grand chose à voir avec ceux des races plus jeunes constituant l'Assemblée Galactique. Entre autres, elles ont perdu le goût pour les voyages spatiaux et l'exploration de l'univers à la manière des races « plus jeunes » de l'Assemblée Galactique.

D'un commun accord avec l'A.G, ces antiques civilisations préfèrent rester dans une certaine forme d'isolement. Elles disposent, de toute façon, de moyens de défense capables de dissuader quiconque de tenter de violer leurs territoires. Même la FRAG préfère les laisser régler elles-mêmes leurs petits « problèmes de sécurité » (genre flottes pirates s'égarant là où il ne fallait pas). Les vaisseaux s'aventurant, sans autorisation, dans ces secteurs interdits, sont ordinairement considérés comme perdus.

D'un autre côté, les membres de ces anciennes civilisations ne se mêlent guère des affaires de l'A.G.
A part, sans doute, si elles risquent d'être impliquées dans des évènements à l'échelle galactique.
Dans tous les cas, elles interviennent presque toujours de manière discrète et indirecte.

19.2 LES CIVILISATIONS NT7 DANS LES AUTRES GALAXIES

Il est probable que plusieurs civilisations NT7 existent actuellement dans QF1-000001, dominant des galaxies lointaines, inaccessibles à l'A.G. du fait de leur éloignement par rapport à notre Voie Lactée.
L'A.G n'a ni l'envie ni les moyens techniques d'y envoyer des expéditions. Il est même fort probable que l'A.G n'a jamais détecté la présence de ces « super-civilisations »...

Note pour les MJ :
Si non, pour quelles raisons les autorités n'ont jamais rendu publique cette nouvelle ?

En revanche, il est possible que certaines de ces civilisations soient au courant de l'existence de l'AG mais restent à distance sans prendre officiellement contact, probablement pour éviter d'influer une civilisation « encore trop jeune ».
Après tout, elle peut considérer que les habitants de notre galaxie ne sont que des barbares sous-développés. Prendre contact avec l'A.G serait donc estimé comme trop dangereux. Tout simplement parce que les membres de la civilisation NT7 considèrent les habitants de la Voie Lactée trop immatures pour accéder à certaines connaissances.

Qui sait exactement quelles sont les possibilités offertes par le NT7 ? Et qui sait exactement à quoi ressemblent les membres de cette civilisation, d'ailleurs ? Peut-être se sont-ils physiquement et mentalement modifiés au point d'acquérir les caractéristiques prêtées aux divinités ? Peut-être sont-ils désormais des immortels, à l'intelligence surhumaine et dotés de pouvoirs psys inimaginables ?

Par exemple, ils peuvent exister partiellement dans un micro-univers leur servant de conscience collective, émettre des phéromones capables de rendre fous les Talsanites, communiquer par le biais d'ondes quantiques, vivre dans une sorte de réalité virtuelle symbolique ou même mordre leur interlocuteur pour mieux « goûter leurs paroles ».

Peut-être sont-ils tous devenus hermaphrodites ou bien ne possèdent-ils plus du tout d'organes génitaux (ni même de caractéristiques sexuelles secondaires) ?

Oh oui, bien sûr, il y a le Transfert... Mais rappelez vous que les mentalités, les valeurs culturelles, les coutumes sont certainement totalement différentes de celles des habitants de l'A.G ! Rester un peu trop longtemps dans la peau d'un Alien n'est pas forcément bon pour la santé mentale... Sans compter qu'un esprit disposant de fortes capacités mentales risque, au bout de quelques jours, de reprendre le contrôle de son corps s'il en a l'occasion.

Note pour les MJ :
Si le M.J souhaite qu'une telle civilisation existe dans « son » univers et joue un rôle dans la campagne, il devra évidemment prévoir beaucoup de choses: ses caractéristiques principales, ses habitants, sa technologie, sa politique, etc. C'est un gros travail mais il y a toujours moyen de « fermer certaines portes » afin de faire l'impasse sur certaines situations gênantes.
Par exemple, le M.J. ne désirera sûrement pas que les Megas jouent aux « super espions », s'introduisant en catimini au sein de la civilisation NT7 et lui dérobant secrets scientifiques ou gadgets mirobolants. Permettre aux P.J d'acquérir rapidement trop de puissance est le plus sûr moyen de courir à la catastrophe : dotés d'objets aux pouvoirs miraculeux ou maîtrisant des connaissances extrêmement avancées, ils surmonteront trop aisément les obstacles dressés devant eux.
Dès lors, c'est au M.J de prévoir la parade, en rendant la civilisation NT7 pratiquement hermétique aux Megas (et à la plupart des habitants de la Voie Lactée). Ainsi, ses habitants peuvent être non-humanoïdes ou être des Talsanits extrêmement différents de notre galaxie. Il peut être malaisé pour un Terrien « normal » de passer inaperçu au sein d'une société où les gens mesurent en moyenne 1,40 m. ou 2,50 m. Et, comme cela a été abordé plus haut, Dieu sait comment les membres de cette civilisation ont pu se modifier physiquement au cours des millénaires.

19.3 Quelques grandes orientations à propos du NT7

Dans MEGA, la civilisation de l'A.G est sensée être celle qui est technologiquement la plus avancée... Du moins, parmi toutes celles qui sont ouvertement connues.
Il est expliqué ailleurs, en détails, les traits les plus marquants de la technologie NT6...
Néanmoins, l'A.G n'est pas une civilisation qui se repose sur ses acquis. Et, même si les processus semblent lents, les sciences continuent de progresser...
Les recherches, menées souvent de façon inégale sur différentes planètes, donnent des résultats qui laissent augurer de ce que sera le NT7.

Maîtrise génétique
Capacité de modifier en profondeur son propre patrimoine génétique, voire de créer des races de toute pièces. Les possibilités offertes par la programmation génétique au NT7 se situent au-delà du simple clonage.

Numérisation organique

Possibilité de numériser et de stocker le corps et l'esprit d'un être vivant pour le reconstituer ou le dupliquer dans un corps biologiquement identique ou artificiel... Immortalité ? Certains vaisseaux NT7 comporteraient des enregistrements de la numérisation de plusieurs membres de la race ayant conçu ces appareils.

Organismes biomécaniques

Sorte de machines vivantes ayant la possibilité d'adapter leur forme selon la situation et douées de conscience plus ou moins évoluée... Nécessite la « Maitrise génétique » pour être développée.

Maîtrise des énergies cosmiques a grandes échelle

- Capacité de modifier la gravité entre les astres dans un système solaire (création de lunes, approvisionnement en astéroïdes, création d'écran contre la lumière d'une étoile...)
- Utilisation de « l'énergie du vide » (contrôle du déplacement de planètes, voir de systèmes solaires)
- Utilisation de l'énergie provenant d'univers parallèles (sabres laser ?)
- Utilisation de l'énergie d'étoiles mortes (naines brunes voir petit trous noir)

Écologie planétaire maîtrisée

- **Contrôle du climat**
  A plus ou moins grande échelles à travers des « processeurs atmosphériques », ceci afin de modifier la composition atmosphérique.
- **Agriculture vivante auto régulée**
  Les végétaux sont modifiés pour obéir à des messages chimiques et magnétiques qui les poussent à se reproduire, à se développer et a produire de la matière consommable ou transformable selon les besoins et les possibilités géographiques.
- **Contrôle de la faune**
  Les insectes et les animaux sont poussés à faire prospérer ou à entretenir l'écosystème, par vecteurs chimiques et/ou génétiques. De nouvelles formes de vie synthétiques crées à partir de la nanotechnologie moléculaire sont assemblées dans le but de transformer certains secteurs de l'écosphère visée comme par exemple enrichir et/ou modifier les propriétés du sol.
- **Terraformation maîtrisée**
  La maîtrise de cette technologie composite nécessite l'intégration d'un très grand nombre de sciences en interaction. En comparaison la Terraformation NT6 fait figure de bricolage en aveugle sans savoir exactement quels seront les résultats. De ce fait, cette technologie NT7 nécessite entre autre la « maîtrise génétique » ainsi que celle des « organismes biomécaniques ».

19.4 Les artefacts

Si des civilisations NT7 ont régné sur la Voie Lactée et sur des galaxies proches, il y a un million d'années (ou moins), cela pourrait expliquer la présence de ces « artefacts » occasionnellement retrouvés un peu partout dans la galaxie...

19.4.1 Disparition sans laisser de traces (ou presque)

Au cours du temps, la plupart des objets produits par ces civilisations ont été perdus, détruits (de manière naturelle ou pas) et seuls quelques rares rescapés sont parvenus jusqu'à nous. Les cités ont été réduites à l'état de ruines, peut-être au cours de guerres dévastatrices ou de cataclysmes (tremblements de terre, éruptions volcaniques, chutes de météores, etc). Ensuite, le long travail d'érosion du temps a joué.

Si l'on part dans cette voie, il faut considérer que, depuis la nuit des temps, l'existence de ces antiques civilisations est soupçonnée voire reconnue par beaucoup de gens dans notre galaxie. Et pour plusieurs raisons...

D'abord, parce qu'il est douteux que les membres de ces civilisations aient tous disparus en même temps, sans laisser aucune descendance. Il y a certainement eu des planètes où ont subsisté des îlots de survivants, même s'ils ont rétrogradé jusqu'à un NT primitif (genre « Antiquité » ou « Médiéval »). Les souvenirs relatifs au passé de leurs ancêtres glorieux se sont ensuite transmis de génération en génération, sous formes de mythes et légendes orales ou écrites.
Par ailleurs, même s'ils se sont physiquement transformés au cours des millénaires, ces rescapés doivent avoir tous « un air de famille ». Par exemple, n'est-il pas étrange que les Talsanits soient l'une des ethnies les plus répandues dans la galaxie ? Un peu comme si tous ces peuples habitant sur tant de mondes différents avaient eu des ancêtres communs... Étant donné les connaissances des savants de l'A.G dans le domaine de la génétique, il est certain que cette théorie ait put être étudiée et confirmée.

Note pour le MJ :
Si le M.J souhaite qu'une telle civilisation ait existé dans « son » univers, elle devrait représenter un élément important de son background. Des historiens ou des archéologues doivent avoir étudié sérieusement le sujet et compilé un tas d'informations. Reste à déterminer quelle influence cela aura dans la campagne.

19.4.2 « La Main » de l'Immédiator

(également surnommée « La Brigade Artefacts » « Les Gardiens » « Les Antiquaires »)

Cette force spéciale d'intervention, placée directement sous les ordres de l'Immédiator et des Douze médiates suprêmes, n'a pas d'existence officielle. Ses activités sont classées ultrasecrètes ainsi que l'identité de ses membres. Les 60 Hauts Médiates de la Table Ronde sont au courant de certaines choses concernant ce service spécial mais leurs informations sont fragmentaires.

Souvent confondue avec le service de renseignement de l'Immédiator (« les Yeux »), cette force recrute généralement ses agents au sein de la FRAG ou de la Garde Galactique. Mais, faire partie d'une unité militaire n'est aucunement une condition requise... Certains membres sont issus des différents services de renseignement de l'AG ou peuvent même provenir du privé (détectives renommés, spécialistes dans certains domaines scientifiques de pointe, etc). Dans tous les cas, seuls des individus extrêmement compétents et loyaux envers les autorités de l'AG sont sélectionnés pour en faire partie. On imagine aisément quelle serait la sanction pour ceux qui trahiraient la confiance de l'Immédiator et des médiates suprêmes.

Les moyens octroyés à son fonctionnement sont (théoriquement) illimités et proviennent de « fonds secrets » utilisés pour l'entretien des services de renseignement de l'AG. En cas de besoin, les membres sont autorisés à réquisitionner tous les moyens nécessaires (armes, véhicules, vaisseaux spatiaux, personnel...) au sein de la Garde ou de la FRAG.

Dans des cas exceptionnels, des membres de civilisations très anciennes (extérieures à l'AG) peuvent participer à certaines missions. Ils mettent alors à disposition des vaisseaux spatiaux et autres matériels techniques de NT7.

L'Immédiator peut décider de faire intervenir ce service dans des affaires impliquant des artefacts potentiellement NT7 (voir **8.7 Les races anciennes / Le pillage technologique**). Dans tous les cas, ils agissent le plus discrètement possible et habituellement sous des « couvertures » totalement imperméables... Un peu à la manière des agents de la Guilde !

La plupart du temps, les « gêneurs » sont écartés par la manière douce : sabotage de leur matériel, effacement de mémoire, création de fausses pistes, tracas administratifs, etc.

Mais, avec les « pillards technologiques » les plus agressifs et les mieux équipés, la manière forte peut parfois s'avérer nécessaire bien qu'elle conserve les apparences d'un « tragique accident » lié à des « défaillances techniques » (véhicule volant s'écrasant dans le désert, navire spatial percutant un astéroïde, etc.). Dans tous les cas, le sabotage est pratiquement indécelable et il n'y a aucun témoin.

Certains ont été jusqu'à créer des copies d'artefacts qui, en explosant, liquidaient des pillards dérangeants. Ce faisait, le service faisait d'une pierre deux coups : il liquidait des individus trop gênants et – officiellement – faisaient déclarer l'artefact « définitivement détruit ». Et plus personne ne se donne la peine de chercher ce qui n'existe plus, n'est-ce-pas ?

Les médiates les plus élevés dans leur hiérarchie, ainsi que quelques spécialistes en Histoire galactique, connaissent l'existence d'antiques civilisations qui furent les précurseurs dans le domaine du voyage supraluminique. Ils savent également qu'il reste des régions de l'univers (peu explorées ou inconnues) où ces civilisations ont subsisté jusqu'à présent, accumulant des connaissances pouvant défier l'imagination des savants de l'A.G.

Cependant, par expérience, l'A.G se méfie des contacts avec ces vieux empires :

- Invasion de créatures insectoïdes, originellement esclaves d'une race pratiquement éteinte ; les « Maîtres » survivants ont été prévenus et obligés d'intervenir pour empêcher qu'il y ait trop de dévastations.
- Dévoreurs d'étoiles, redoutés des anciennes races et au sujet desquels circulent de nombreuses hypothèses (sont-ce des machines ou des êtres vivants ?). Même les Guetteurs, pour des raisons mystérieuses, semblent s'en inquiéter.
- Manque de maturité (de sagesse) des civilisations entrant en possession de certaines technologies extrêmement avancées. Mal maîtrisées, ces sciences provoquent des bouleversements sociaux radicaux et incontrôlés. Dans les cas les plus extrêmes, on peut assister à l'effondrement (anarchie, guerre civile...) ou même à l'anéantissement de la civilisation. Témoin : la civilisation cruise, victime d'une utilisation de l'ingénierie génétique à mauvais escient... L'armée de guerriers clonés qu'elle avait constitué finissant par se retourner contre elle. Aujourd'hui, l'empire cruise n'est plus constitué que des lointains descendants de ces clones et n'a plus rien à voir avec la civilisation qui leur donna naissance.

Quelques races anciennes entretiennent des relations diplomatiques avec les dirigeants de l'A.G. D'un commun accord, il fut décidé d'une politique d'isolement en ce qui concerne les empires les plus anciens de l'univers. Cet isolement persistera jusqu'au temps où l'A.G aura – par ses propres moyens – atteint une maturité jugée suffisante (le NT7). En cela, l'accord fait penser à la politique de l'A.G vis à vis des mondes « primitifs » comme la Terre (Cf. **Planètes « en développement »**).

La « Brigade Artefacts » a été fondée dans le cadre de cette politique, chargée de maintenir l'A.G à l'abri des influences diverses ou des éventuelles incursions guerrières de civilisations NT7. Elle intervient dans les cas où des artefacts tombent (ou risquent de tomber) entre les mains d'individus susceptibles d'en faire un mauvais usage.
Parfois, les facultés d'un seul objet NT7 risquent de déstabiliser la société de tout un monde voire d'ébranler les fondations de la civilisation de l'A.G ! Sa récupération (voire sa destruction) par la « Brigade Artefacts » devient alors cruciale.
La majorité des objets récoltés sont remis aux représentants officiels des races anciennes. Mais il arrive que certains (définitivement désactivés ?) soient laissés aux mains de collectionneurs privés ou dorment dans les vitrines d'un musée de l'A.G... Néanmoins, par mesure de sécurité, la Brigade les garde discrètement à l'œil.

Rapports et collaborations avec la Guilde.
Les relations entre la main et la Guilde des Megas n'est pas très bonne... D'abord, parce que les Megas sont surtout loyaux envers la Guilde alors que leurs concurrents sont loyaux envers l'Immédiator et les Douze médiates suprêmes. Ils n'obéissent pas aux mêmes autorités et auront

fréquemment des objectifs différents.
Les façons d'agir, également, sont certainement différentes : les Megas ont souvent les poings liés par la philosophie de la Guilde alors que leurs concurrents peuvent choisir d'utiliser « des méthodes musclées » voire « déshonorantes ». Normalement, décider d'éliminer un groupe de gêneurs en empoisonnant leur soupe n'est pas le genre des Megas. Par contre, les autres n'hésiteront pas à le faire, si le besoin s'en fait sentir...
En fonction des circonstances, la Guilde peut tantôt collaborer loyalement avec la Brigade Artefacts, tantôt contrarier ses plans. Mais les Megas doivent toujours se souvenir que les agents de l'Immédiator se révèlent être de très coriaces adversaires.

Note de la guilde des Megas :
Lors du scandale des passes étoilés, la guilde s'est interrogée sur ces puces, dont l'activation donnait un niveau d'accréditation supérieur à celui des hauts responsables officiels de l'AG.

19.4.3 Quelques types d'artefacts possibles

Les « Portes galactiques »

(Voir « 18.8.1 Les portes spatiales » dans le chapitre consacré aux voyages spatiaux).

Le M.J est libre de décider en ce qui concerne les « Porte galactiques » dans son jeu :

- Soit ces artefacts, malgré leur ancienneté, sont toujours en état de marche et sont utilisés par les peuples qui en connaissent l'existence.
- Soit ces artefacts ne fonctionnent plus depuis longtemps et sont surtout considérées comme des énigmes archéologiques. Dans certains cas, les peuples qui vivent à proximité d'une de ces « Portes » connaissent ses origines et ses pouvoirs (présumés) par le biais d'antiques légendes. Si ces peuples sont de NT3 ou inférieur, ils sont normalement incapables d'apprécier la valeur technologique de tels objets (fruits de sciences qui dépassent largement leurs connaissances). Les peuples ayant atteint le NT4 ou 5 soupçonnent les capacités de ces objets mais restent, normalement, totalement incapables de les remettre en état de marche. Néanmoins, l'espoir de percer un jour le secret de leur fonctionnement peut déboucher sur un conflit entre plusieurs communautés (chaque camp se disputant la possession de la « Porte »).

Les Vaisseaux fantômes

La majorité de ces vaisseaux, aux origines énigmatiques, semble avoir été abandonné il y a des milliers d'années. La plupart ne sont plus que des épaves très endommagées mais certains – en meilleur état – ont été récupérés par des races contemporaines (dans l'A.G ou en dehors).
Certains, dotés d'un système d'auto-réparation encore actif, ont conservé un niveau de fonctionnalité minimum durant quelques millions d'années grâce à un système collectant de la « matière première » comme des poussières interstellaires ou des fragments d'astéroïdes.
Dans quelques cas, on se demande pourquoi les occupants ont quitté ces navires, les laissant errer éternellement dans l'espace. En dépit de leur incroyable ancienneté, il semble encore possible de les remettre en état de marche... Malheureusement, leur technologie continue de laisser perplexe le monde scientifique actuel et tous leurs secrets sont loin d'avoir été percés.
Certains Norjans parlent de « machines semi-vivantes » dont le rythme biologique serait beaucoup plus lent que celui des êtres vivants connus dans l'AG.

Note pour les MJ :
En admettant que l'on parvienne à refaire fonctionner un vaisseau de ce genre, considérez que c'est un vaisseau de type « Intergalactique ». Le tableau des exemples consultable dans la partie consacrée au Voyage Spatial (Récapitulatif et précisions techniques) peut donner une idée des vitesses qu'il est susceptible d'atteindre.
Si votre A.G est déjà de type « Intergalactique », le M.J est libre d'imaginer quelles caractéristiques extraordinaires possède le Vaisseau fantôme... Par exemple, il pourrait être doté d'un système d'occultation le rendant « invisible » à tous les moyens de détection connus.

Les balises longues

Ces aiguilles métalliques mesurent – suivant les modèles – environ trois à huit mètres de haut. Apparemment constituées d'un seul bloc homogène, elles sont couvertes de signes étranges à leur base.
Ces symboles ne sont apparentés à aucun système d'écriture connu et sont même différents de ceux retrouvés sur certaines Portes galactiques. Les concepteurs des portes ne furent pas ceux qui fabriquèrent ces balises... A moins que le système de symboles utilisés pour les balises n'ait été spécifiquement élaboré pour cet usage ?
Quoi qu'il en soit, on a retrouvé plusieurs de ces balises, dispersées un peu partout dans notre galaxie. La civilisation qui a procédé à leur implantation devait donc être très développée dans le domaine des voyages spatiaux. Les services scientifiques de l'A.G ont réclamé leur bonne conservation et les autorités locales sont considérées comme responsables en cas de dégradations volontaires.

Les hypothèses concernant ces balises sont nombreuses. Il semble certain qu'elles continuent d'émettre périodiquement des signaux par hyperondes (donc il s'agirait d'hypercoms d'un modèle inconnu) mais personne n'est jamais parvenu à décrypter le contenu des messages. Certaines de ces balises sont connues et étudiées depuis des siècles et, jusqu'à présent, leurs messages émis ont toujours été différents les uns des autres. Personne n'est même capable d'affirmer avec certitude si ces émissions ont vraiment un sens... Il est possible que ces appareils soient détraqués depuis bien longtemps et qu'ils ne fonctionnent plus correctement.
Il semble qu'il fut possible d'utiliser les symboles de la balise comme d'un cadran de commande, peut-être pour des opérations de réglage ou de récupération d'informations (il y a sans doute un système d'enregistrement de données à l'intérieur). Ce n'est malheureusement qu'une supposition de plus...

Et seul le démantèlement de l'une de ces antiques machines permettrait sans doute d'en apprendre plus.
Officiellement, par mesure de prudence, les scientifiques de l'A.G ont préféré éviter d'en arriver là. Le risque d'endommager définitivement une balise et de perdre ainsi des informations inestimables a été considéré comme trop grand.

Le propre d'une balise, c'est de donner une indication pour une localisation et là, ces fichus conteneurs à artefacts semblent être conçus pour échapper a toute tentative de repérage. L'appellation « balise » est une plaisanterie Norjane !
(Extrait d'un interview du Major Turbop pour la revue « le guide de la guilde »)

Les supports cristallins

En général, ils se présentent sous la forme de petits cubes de données, de 2 cm d'arête pour une dizaine de grammes. Ils peuvent contenir environ 10 To de données informatiques NT 5-6.

- Au niveau NT 4-5 : Ces supports sont potentiellement bien plus évolués que les microcircuits ou les nanotechnologies, ils sont d'un grande fiabilité et résistance.
- Au niveau NT6 : Les supporte cristallins peuvent contenir une somme de donnée bien plus importante mais ces données s'altère rapidement il semble que le moyen de maintenir leur intégrité soit or de porté du NT6
- Au niveau NT7 : Pourtant il existe des supports Cristallins contenant une forme d'activité semblable a celle des intelligences artificielles. Il arrive même que leur contenu recèle une forme d'intelligence ou peut être une forme de vie a l'intérieur de cristaux très anciens ; des entités qui ne revaillent pas facilement leurs connaissances ou de leurs buts...

Une unité de recherche basée sur Norjane est dévouée à leur étude et leur utilisation. Les implications technologiques sont immenses : stockage des données, d'énergie, voire de consciences artificielles.

Note des Norjans
Pour l'instant, les spécialistes de Continuum III pensent que les données complexes qui sont fixées dans les cristaux NT7 ne sont justement pas fixées. Elles sont constamment en activité légère, comme si leur base de données s'auto parcourait lentement, probablement dans le but de maintenir une orientation des cristaux conforme aux données d'origine pour éviter toute altération. D'autre Norjans pensent que ces « base de données » s'auto modifient car, sur une période de plusieurs décennies, certaines altérations de la structure cristalline sont tout de même constatées.
Les moins techniciens des Norjans pensent tout simplement que ces cristaux sont vivants et qu'ils rêvent...

Les sabres laser

Même si leur utilisation en tant qu'arme de contact limite leur intérêt, ils restent toutefois parmi les armes de contact les plus puissantes qui puissent être trouvées dans l'AG. Leur source d'énergie semble provenir d'une sorte de cristal qui reste a l'heure actuelle impossible à reproduire au niveau NT6.
Certaines organisations les recherchent avec une certaine avidité, jusqu'à parfois leur vouer un culte.
La Guilde en possède un certain nombre mais, parfois, les Guetteurs demandent de retrouver un exemplaire et de l'amener dans un autre univers où son cristal semble devenir inerte.

A propos des épées laser dont la Guilde a collecté un certain nombre tout au long de son histoire : En ramener un, lors d'une mission, est très bien vu par les « brocanteurs » du Sanctuaire qui, par la suite, fournissent volontiers aux Megas consciencieux un équipement de premier choix ou expérimental...
(Extrait d'un interview du Major Turbop pour la revue Le guide de la Guilde)

19.5 Conditions de fonctionnement

Ce qui limite la reproduction des technologies NT7, c'est bien souvent la nécessité d'un environnement ou de conditions particulières pour fonctionner.

19.5.1 Disposer d'une source d'énergie fabuleuse

Outre leur technologie dont les secrets échappent encore aux scientifiques de l'A.G, certains artefacts NT7 semblent réclamer énormément d'énergie pour leur remise en fonction. Ainsi, les fameuses Portes galactiques dont le déclenchement nécessiterait une source énergétique dépassant les possibilités offertes communément par le NT6.

Des physiciens de l'A.G travaillent depuis longtemps sur les moyens susceptibles de produire des quantités d'énergie inouïe, comme la domestication d'un mini trou noir virtuel ou l'exploitation de l'« énergie sombre ».

Certains scientifiques excentriques penchent pour une tentative de récupérer de l'énergie d'univers alternatifs... Ce qui (vu les conséquences désastreuses pouvant en découler) est généralement considéré comme une hérésie par leurs collègues les plus conservateurs et comme un danger majeur par la Guilde.

Le passage de l'énergie d'un univers à l'autre est impossible à moins de circuler par une mini brèche dans le Continuum. Or, on sait que l'ouverture de brèches n'est jamais un événement anodin et que l'un des rôles de la Guilde est justement d'empêcher leur prolifération ou qu'elles dégénèrent en problèmes ingérables. En conséquence, l'ouverture de brèches par la Guilde elle même équivaudrait à voir des pompiers jouant avec le feu dans un dépôt de munitions !

D'autant plus que l'intrusion de flots énergétiques colossaux venus d'une autre réalité dans QF10001 risque d'entraîner des réactions inconnues. Il semble que les Guetteurs aient fermement déconseillé ce genre d'expérience. Les recherches dans ce domaine se limitent donc aux niveaux strictement théoriques... Encore qu'il soit envisagé de trouver des univers absolument sans vie (ce qui est hypothétiquement douteux) ou même de créer des micro-univers déserts pour l'occasion.

19.5.2 Propriétés physiques n'existant pas ou plus sur QF10001

Des scientifiques norjans ont émis comme hypothèse que l'essence de la réalité de QF10001 était de nature évolutive et qu'elle était subtilement différente dans le passé. D'antiques civilisations, hautement développées, auraient donc appris à maîtriser certaines formes d'énergie inconnues. Energies qui, aujourd'hui, se seraient transformées... En autre chose.

Leurs théories s'appuient essentiellement sur des recherches physico-mathématiques hautement spéculatives. Quelques savants, adeptes de la grande voie interne, tentent régulièrement d'influencer les Vieux de la Guilde pour se lancer dans un programme de recherches susceptible d'étayer leurs idées. En gros, il s'agirait d'envoyer des équipes d'agents dans plusieurs univers alternatifs, temporellement très « en retard » par rapport à QF10001 et d'y mener toute une série d'expériences étranges.
Jusqu'à présent les Vieux n'ont autorisé que la création d'univers « de poche » dont le troisième (appelé continuum III) existe toujours comme laboratoire et lieu de réunion entre Norjans.

19.6 Difficultés et dangers d'utilisation

Les technologies NT7 restent encore hors de portée de la plupart des scientifiques de l'A.G, à cause de leur complexité et du manque de connaissances dans certains domaines. Souvent, également, en raison des limites mentales et physiques des espèces intelligentes connues.
Certaines recherches avancées sont considérées comme dangereuses par les savants médiates car les risques qu'elles font courir aux civilisations sont potentiellement inenvisageables. Pour l'entité à l'origine de ce genre de recherches comme les autres entités AG voisines.

Voici deux petite listes non exhaustives des problèmes que peuvent engendrer l'accès a certaines technologies NT7.

19.6.1 Prérequis éventuellement nécessaires à l'accession et/ou l'utilisation

- Une technologie de haut niveau totalement inconnue ;
- Nécessite de faire appel aux capacités inouïes d'une Intelligence Artificielle d'un nouveau modèle expérimental ; les facultés de l'I.A sont telles que ses raisonnements les plus complexes sont pratiquement incompréhensibles, même pour les esprits les plus brillants de la galaxie et elle peut devenir rapidement incontrôlable (par exemple, éprouver l'envie de se « suicider » ou de dominer l'univers) ; des illuminés, impressionnés par les pouvoirs de l'I.A, peuvent en arriver à la considérer comme une divinité et l'aider dans ses projets.
- Un changement radical de la forme physique ; la métamorphose peut être complète (par exemple, ne fonctionne que si l'on est sous forme ectoplasmique, v. plus loin) ou partielle (par exemple, posséder un cerveau dont la structure est différente de celle des Talsanits de l'AG)
- Implique des modifications profondes des cycles fondamentaux du corps (par exemple, l'alternance veille-sommeil : l'individu doit désormais passer 2/3 de sa vie à dormir).

Note : les modifications de la physiologie décrits plus hauts supposent que ces changements se traduisent au niveau de l'A.D.N de l'individu... Donc, il s'agirait bien de mutations se transmettant à ses descendants de manière héréditaire.

A moins que la modification provoque la stérilité comme conséquence d'une réorientation des fonctions biologiques qui n'impliquent plus la survie de l'espèce grâce a la reproduction.

19.6.2 Effets (secondaires ?) indésirables et / ou catastrophique

- Rend possible le contact avec le réseau de communication d'une race ancienne ; sans maîtriser les codes couramment utilisés, le message peut être interprété comme un appel au secours, une demande de renseignements, une insulte ou même une déclaration de guerre ! La civilisation ayant reçu le message peut y répondre en fonction de sa compréhension du contenu...
- Rend certains êtres intelligents sensibles aux émissions mentales de créatures recluses dans une autre dimension ; ces « étrangers » peuvent être bienveillants, neutres ou hostiles (ils complotent pour tenter d'envahir notre dimension)
- Perte instantanée de la mémoire des êtres vivants proches, y compris des instincts de survie ; les individus deviennent totalement amorphes et même incapables de se nourrir ou de boire sans aide.
- Rend définitivement stériles tous les êtres vivants proches.
- Transformation du corps physique des êtres vivants proches en formes ectoplasmiques ; les « fantômes » deviennent capables de passer à travers tous les obstacles matériels mais il leur est pratiquement impossible de communiquer avec des individus « normaux » (sauf peut-être par signaux visuels) ; devenus également incapables de se nourrir, ils meurent à courte échéance.
- Attire des créatures originaires d'un « plan démon », ayant pour habitude de « posséder » des cadavres (plus ou moins frais), les corps se transforment en espèces de morts-vivants (à l'intelligence variable suivant les individus).
- Envoi du dispositif (et de son entourage immédiat) dans une autre dimension ou dans un univers parallèle ; les victimes peuvent être tuées sur le coup (si l'endroit où elles ont été expédiées est impropre à leur survie) ou bien les Megas peuvent être éventuellement envoyés à leur recherche.
- Provoque une petite singularité gravitationnelle, allant de pair avec la formation d'un mini-trou noir (destruction instantanée de toutes les créatures présentes) ou même d'une brèche débouchant sur un autre univers.
- Provoque une réaction en chaîne débouchant sur un cataclysme majeur à l'échelle de la planète (par exemple, un refroidissement de l'atmosphère enclenchant une « ère glaciaire » artificielle) ou du système solaire (éruption solaire colossale ou transformation du soleil en nova) ; selon les circonstances, les effets de la catastrophe pourront être « mineurs » (exemples : séismes localisés, éruptions volcaniques, tsunamis...) ou entraîner la destruction de la planète.

Note pour les MJ : Il s'agit là d'idées à développer en fonction de votre campagne... Il est conseillé de les utiliser avec prudence et un minimum de préparation.

19.6.3 La réactions de l'AG

Que se passe-t-il quand une entité-A.G lance un programme scientifique malvenu ?

Archazil, Norjane, Brégatulla, ainsi qu'une poignée d'autres planètes sont les lieux principaux d'où les grands progrès du monde scientifique, au sein de l'A.G, peuvent être évalués dans leur globalité. La plupart des esprits les plus brillants y passent un jour ou l'autre, que ce soit – par exemple – pour y donner des cours ou pour participer à des colloques réunissant les plus éminents spécialistes dans leur domaine. A ces occasions, les principaux programmes entrepris par les entités A.G sont évoqués et l'on débat de leurs progrès, de leurs échecs, de leurs réussites voire de leur abandon. Parfois, aussi, on se partage officieusement des confidences relatives à des recherches menées dans des « sciences marginales », s'éloignant radicalement des théories généralement admises.

Il est notoire que plusieurs de ces scientifiques écrivent ensuite des rapports relatifs aux recherches menées par certains de leurs collègues... Rapports qui sont destinés à être envoyés aux responsables de l'A.G afin de les prévenir de la dangerosité potentielle des résultats de ces recherches. En clair, les scientifiques de l'A.G collaborent entre eux mais tout en se surveillant

mutuellement !
Ce système permet parfois de débusquer des programmes plus ou moins secrets qui, sous des apparences innocentes, cachent en réalité des projets sinistres. Malheureusement, il arrive également que la jalousie entre scientifiques s'en mêle et certains – peu scrupuleux – prêtent volontairement de mauvaises intentions (imaginaires) à leurs collègues. Par expérience, les autorités de l'A.G préfèrent donc se montrer extrêmement prudentes...

Si chaque rapport est étudié attentivement, on ne prend cependant pas son contenu pour argent content. Des enquêtes (discrètes) peuvent être menées, afin d'en vérifier la véracité. S'il est confirmé qu'une entité A.G s'est effectivement lancée dans un programme scientifique jugé dangereux, on fait d'abord intervenir la voie diplomatique...

Pour faire arrêter un programme considéré comme gênant, il suffit parfois d'un avertissement du genre : « *Nous savons ce que vous êtes en train de manigancer et nous en avons les preuves. Alors, nous vous conseillons aimablement de bien vouloir laisser tomber à cause des risques suivants...* »

Certes, il s'agit d'une menace (plus ou moins) déguisée mais l'intimidation aussi fait partie de l'arsenal diplomatique ! Du reste, l'arrêt complet du programme mène occasionnellement à des négociations : le « fautif » accepte de plier devant les exigeances de l'A.G mais réclame des compensations en retour... Après tout, il a sans doute investi pas mal d'énergie et de moyens dans le projet qu'il est obligé d'abandonner. Suivant les circonstances, un accord satisfaisant tout le monde peut être signé... Bien entendu, tout cela se déroule dans la discrétion absolue et les médias n'en seront jamais informés : au sein de l'A.G, on préfère « laver son linge sale en famille » et éviter les scandales.

Néanmoins, dans certains cas, le « fautif » peut décider de s'engager dans une épreuve de force avec l'A.G : il nie les faits, pinaille sur tous les détails, fait traîner les choses en longueur au cours des discussions diplomatiques, en appelle à la « non-ingérence dans ses affaires internes », etc. Bref, pour une raison ou une autre, il fait preuve d'une mauvaise volonté manifeste.

Généralement, au bout d'un moment, il arrive que les hauts responsables de l'A.G en arrivent à vouloir régler l'affaire rapidement et d'une manière radicale en vue d'éviter que le programme ne conduise à une catastrophe... Elle fait alors appel à ses services spéciaux, entre autre la « Brigade Artefacts » (ou éventuellement à la Guilde) pour saboter – voire détruire complètement – les laboratoires et les usines impliqués dans le projet indésirable.

Mais cette solution n'est pas toujours possible... Ou alors pas sans provoquer la perte de nombreuses vies et des dégâts matériels considérables. De plus, ce genre d'action peut ruiner toute tentative de régler les choses à l'amiable et de manière confidentielle (difficile de cacher aux médias que la moitié d'une ville a explosé ou que des installations militaires ont été attaquées par des « terroristes aux motivations inconnues »). Et pour peu que les choses s'enveniment, il peut en découler une grosse crise entre le « fautif » et les autorités de l'A.G, qui s'exposera au grand jour...

Une situation déplaisante pour tout le monde, qui risque de pousser l'A.G a déballer l'affaire dans les médias, tout en exposant les preuves qu'elle a réuni concernant les intentions secrètes de son membre récalcitrant. L'objectif est de mettre l'opinion publique de son côté, en présentant le « fautif » comme un trublion menaçant la paix galactique... Ce qui, d'ailleurs, ne sera peut-être pas faux ! Après tout, quand un grouvernement lance secrètement un programme d'armes antiplanètes ou des logiciels sophistiqués d'attaques informatiques, on peut douter de ses intentions pacifiques.
L'affaire peut donc déboucher sur des mesures sévères : embargo économique, menaces d'exclusion de l'A.G voire intervention (limitée) de la Garde Galactique...
Avant d'en arriver là, il faut espérer que les médiates – qui continueront à parlementer – parviendront à trouver une solution pour désamorcer la crise. **Une intervention de la FRAG dans une affaire diplomatique interne à l'AG est toujours considérée comme un échec politique de l'A.G.**

Comme on l'a vu plus haut, l'A.G trouvera toujours préférable – politiquement parlant – de trouver une solution qui sauvera les apparences... Suivant les circonstances, elle pourra faire appel à ses services de renseignement ou à la « Brigade Artefacts » même si leurs méthodes sont parfois contestables. La plupart du temps, leurs agents agissent de manière indirecte, faisant appel à des « collaborateurs » engagés le temps d'une mission et ignorant qu'ils travaillent pour le compte de l'A.G : Jackeurs (pirates informatiques), mercenaires, pilotes de vaisseaux spatiaux indépendants, aventuriers en tous genres, etc. Il arrive également que l'on manipule des groupes locaux de dissidents politiques, des sectes d'illuminés religieux, des sociétés plus ou moins secrètes, des réseaux mafieux (trafiquants de drogues ou d'armes, faux-monnayeurs...), etc. Dans tous les cas, les agents de l'A.G s'efforcent de faire en sorte qu'aucune enquête ne puisse remonter jusqu'à ceux qui tirent réellement les ficelles dans l'ombre... Les « pions », eux, peuvent être sacrifiés sans remords. Surtout s'il ne s'agit que de criminels sans scrupules.

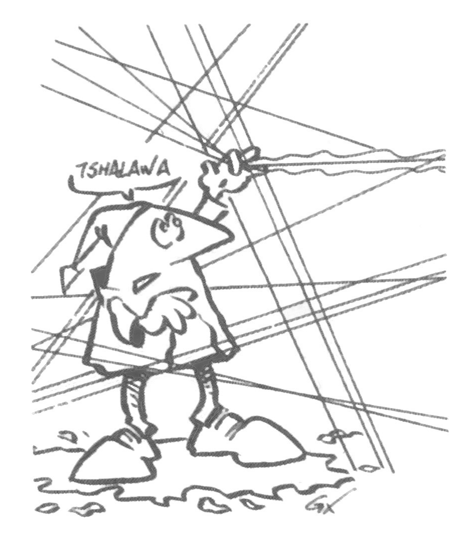
Dans d'autres circonstances, l'A.G préfèrera demander l'aide des Megas dont les méthodes diffèrent sensiblement... Généralement, la Guilde répugne à faire accomplir le travail par d'autres : ce sont ses agents, envoyés sur place, qui doivent remplir la mission et éventuellement endosser son échec (ou même y laisser leur peau). Par ailleurs, leur philosophie les pousse à éviter que des êtres vivants aient à souffrir de leurs actions... Dans la mesure du possible. Comme leurs homologues de l'A.G, les Megas procèderont donc à des actions de sabotages mais en évitant qu'elles causent des morts et des blessés. Ou, du moins, ils s'y efforceront au maximum.

Fréquemment, les Megas agissent également sur le personnel impliqué dans les programmes qu'ils doivent ruiner et plus particulièrement sur les principaux scientifiques compromis. Certains y travaillent contre leur gré et la Guilde leur offre alors la possibilité d'être « exfiltrés » (ils sont « enlevés », emmenés sur une autre planète et éventuellement reçoivent une nouvelle identité). Dans d'autres cas, les Megas s'arrangent pour que ces scientifiques soient décrédibilisés et que leurs employeurs perdent toute confiance en leurs compétences et leurs théories. Il arrive également qu'un savant, convaincu par les explications des Megas, prenne conscience de la portée de ses actes. Il décide alors volontairement d'arrêter ses travaux ou de faire en sorte que son programme n'aboutisse jamais...

Chapitre 20 - La Magie et les pouvoirs Psy

La Magie et les pouvoir psy sont fondés sur la résonance entre la disposition du système mental d'un être et la disposition des liens primordiaux présents dans son univers.
Ainsi, les liens et leur organisation dans un univers autorisent l'utilisation de ces pouvoirs à des degrés divers.

20.1 Manipuler les Liens Primordiaux



Pour qualifier l'organisation des liens primordiaux, les spécialistes de la guilde utilisent les paramètres de Cohérence et de Densité.
Quand, dans un univers, les liens primordiaux ont des interactions en nombres variables, on parle de « cohérence ».
Quand, dans un univers, les liens primordiaux ont des interactions de forces variables, on parle de « Densité » .

La magie et les pouvoir psy utilisent les liens primordiaux mais de façons différentes :

Le magicien est celui qui sait comment créer une interaction entre les « liens » du monde extérieur et le schéma des « liens » qu'il tisse dans son esprit (utilisation des « liens » extérieur).
Le psioniste est celui qui sait reproduire dans le monde extérieur les schémas des liens qu'il tisse dans son esprit (utilisation de ses propres « liens »).

Le magicien perçoit et modifie les liens qui l'entourent.
Le psioniste modifie ses propres liens pour agir sur l'extérieur.

Les mages (surtout) et les psionistes sont tributaires de l'univers dans lequel ils évoluent.

20.2 La cohérence - « *La Toile* »

La cohérence correspond aux « liens » entre les différents éléments de la matière et les forces qui y sont rattachées. Les ramifications ressemblent à une gigantesque toile d'araignée.

a/ dans une cohérence forte
Les « liens » sont très nombreux et enchevêtrés d'une manière inextricable, au point qu'ils ne peuvent pratiquement plus être démêlés. On peut péniblement y arriver mais pour de maigres résultats.
Les univers à forte cohérence se caractérisent donc par une magie faible voire inexistante.

b/ dans une cohérence faible
Les « liens » sont moins nombreux et ils peuvent :
- Vibrer (magie de perception, d'influence, d'illusion…)
- Se rompre (magie de destruction, nécromancie, ouverture de brèches …)
- Permuter, changer de points d'attache (magie de transmutation, transformations physiques, téléportation…)

Les univers à faible cohérence sont donc des univers « magiques ».

20.3 La densité - « *le tressage* »

Elle correspond à la force des liens, à leur densité quand ils se combinent pour former des fils ou des cordes. Le tressage est plus ou moins important, plus ou moins serré selon l'univers.

a/ dans une densité faible
Les liens sont faibles, faciles à faire vibrer (illusions, apparitions…) ou à rompre (création de brèches, contacter d'autres plans…). Ils peuvent permuter de manière pratiquement spontanée (changeurs de formes, créatures magiques, pouvoir innés…).
L'univers à densité faible est « fantastique » ou « féerique » voire même carrément invraisemblable.
La magie y est d'un usage instinctif, plus rapide et accessible.

b/ dans une densité forte
Les liens sont puissants, difficiles à faire vibrer, à casser et à permuter.
Leurs connexions ne sont pas forcement variées (ce qui dépend de la cohérence) mais elles sont doublées, triplées, quadruplées...
La magie dans un univers à forte densité est plus technique et « rationnelle » (donc réservée à une caste de savants spécialistes).

20.4 Les « *particularités magiques* »

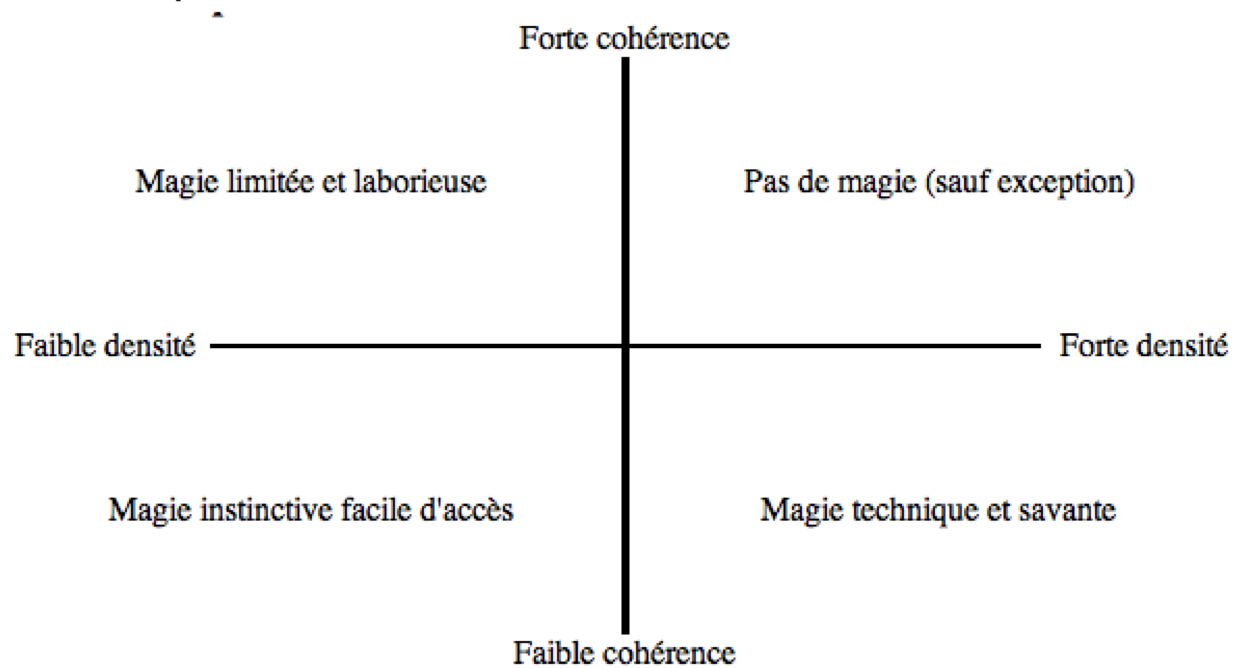
Pour englober toutes les formes de magie possible, il est nécessaire de rajouter des PM (Particularités Magiques) qui sont des spécificités propres à chaque planète, voire à chaque groupe d'êtres vivants.
Les « liens » qui relient les éléments d'une planète (ou d'un micro-univers) sont un peu comme les neurones d'un cerveau : ils réagissent mieux, s'organisent plus facilement après avoir été plusieurs fois sollicités d'une façon similaire. A l'usage, une même modification devient de plus en plus facile à obtenir. Ce explique l'utilisation, par certains groupes ethniques, de la même forme de magie depuis des générations.

a/ Les particularités magiques primaires « PMp »
Les particularités primaires sont imprimées à partir d'événements exceptionnels et marquants (cataclysmes, intervention d'entités supérieures, accidents de l'Inter continuum...).
Si, à la formation d'une planète (ou d'un univers), une forte sollicitation a été portée sur les « liens », elle s'en trouve imprégnée. Les PMp sont les marques laissées par ces anciennes « contraintes », au moment de sa genèse, sur l'ensemble des « liens » d'un monde.
Exemple : la PMp d'un monde peut être le fait que toute forme de magie n'y est envisageable qu'en faisant appel à une substance locale bien particulière ou même à quelque-chose qui n'est pas originaire de cette planète.

b/ Les particularités magiques secondaires « PMs »
Elles sont issues des us et coutumes des êtres intelligents locaux.
Exemple : Sur une Terre (« Terra Solaris ») parallèle et de cohérence moindre, il y aurait beaucoup de PMs : vaudou, chamanisme, kabbale, alchimie, etc.

Ainsi un univers avec une cohérence et une densité assez élevée peut être porteur d'une forme de magie limitée à ses PM. L'une des conséquences est d'octroyer des avantages (bonus) aux sorciers autochtones. Il est donc conseillé aux Megas de s'intéresser un minimum aux particularités de la magie locale (aux PMp et aussi aux Pms).

Tableau récapitulatif :



Exemples :

Exemple 1 :
L'univers des Jeunes Royaumes (dans la Saga d'Elric de Melniboné de Michael Morcock) serait un univers à cohérence « plutôt forte » (pas de vrai magiciens) et densité « assez faible » (séquelles d'une instabilité chronique).
Mais avec une forte PMp basée sur les contacts avec les autres plans (invocation de créatures démons qui constitue la base de la magie de cette univers), les Melnibonéens bénéficient d'avantages pour invoquer des entités extérieures : c'est une PMs

Exemple 2 :
Dans l'univers de Star Wars, la cohérence est forte (pas de magie) et la densité moyenne (des pouvoirs psy rares). la Force est une MPs des Jedis.

20.5 La technique

Le cerveau est un organe au nombre d'interconnexions synaptiques incommensurable. Ce réseau changeant peut devenir le miroir des « liens » qui constituent le monde physique. C'est donc par l'intermédiaire de ces liens que le cerveau peut modifier le monde qui l'entoure.

Lorsque deux choses physiques sont très semblables, elles peuvent être reliées l'une à l'autre, par delà la distance, par des « liens ». Un magicien parvient à mettre son cerveau en phase avec ces « liens ».

Exemple : un magicien voit une pomme en train de tomber de son arbre ; instantanément, il rend son cerveau sensible aux « liens » entourant ce fruit.

D'abord, le magicien « sent » la pomme chuter puis il l'accompagne mentalement pour la faire ralentir. Ensuite, il peut décider de la maintenir immobile, la soulever ou de lui faire prendre une autre direction que celle imposée par la force de la gravitation.

20.6 La MAGIE

La magie provient d'un état du cerveau qui se met en accord avec l'objet sur lequel il veut exercer une influence. Condition qui lui permet de modifier les deux états : celui de sa perception et celui de l'objet de sa perception.

20.6.1 La « mise en phase » (MF)

Pour y parvenir, le magicien doit maîtriser suffisamment le don de se « mettre en phase » avec l'objet de son attention (d'où l'importance de la connaissance sur les « liens » qui s'exercent dans un domaine précis).
La MF ne se fait pas directement avec la matière ou l'énergie mais avec les liens qui les relient.
La MF est plus facile dans un univers de faible cohérence (moins de liens avec lesquels se mettre en phase).

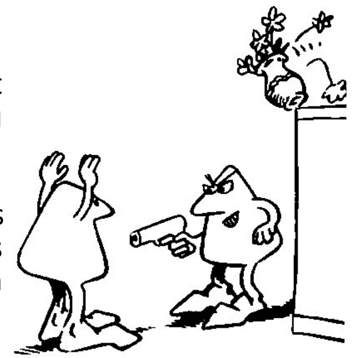
20.6.2 La « transe magique » (TM)

Quand la mise en phase (MF) est effectuée, le magicien et sa cible sont liés. Selon les circonstances, chacun est susceptible d'influer sur l'autre (risque de retour de bâton).
Si le magicien modifie son état d'esprit (l'image de sa cible sous forme de « liens ») sans briser la MF, alors sa cible se modifie en conséquence…
Pour effectuer une TM, il faut pouvoir vaincre l'inertie de la cible sans briser la MF.
La TM est plus facile dans les univers à faible densité (les liens y étant plus flexibles).

20.7 Les POUVOIRS PSY

Les pouvoirs psy proviennent de leur utilisateur. Le psioniste créée ou modifie la réalité à partir de lui-même. Son cerveau se configure lui-même, sans se mettre en phase avec les liens extérieurs : il utilise ses propres liens, sa propre « force ».

20.7.1 La « concentration psy » (CP)



Sa « Mise en phase » est faite sur lui, il conceptualise ce qu'il désire et comment il pense y parvenir. La concentration est active dans l'action ou passive dans la méditation.

Le psioniste peut se passer de CP mais c'est dangereux : ses désirs peuvent se manifester inconsciemment et modifier, à son insu, les effets escomptés (qui n'a jamais souhaiter se débarrasser de son voisin, d'un chauffard ou détruire son ordinateur sans pour autant passer à l'acte ?)
La CP est à la fois un amplificateur et un garde-fou !

20.7.2 La « transe psy » (TP)

Le psioniste applique l'image mentale de ce qu'il veut imposer au monde extérieur (ou lui-même).
S'il cesse son effort un seul instant, l'effet s'estompe ou disparaît car il faut garder à l'esprit que l'action n'existe jamais indépendamment du psy (ce qui a été modifié le reste mais il faut « entretenir » les effets).
Par exemple : impossible de conserver un mur de glace, dans un endroit où il ne gèle pas, sans la présence et la concentration du psioniste.



La TP est plus facile dans un univers à faible densité, même chose que pour la magie.

Notes :
Les pouvoirs psy sont moins techniques
La volonté importe plus que la perception ou la connaissance.
Les pouvoirs psy sont potentiellement plus rapides mais ses effets sont moins permanents
Les pouvoirs psy paraissent plus « introvertis »
Ils semblent être plus en accord avec une vie aventureuse.

20.8 Les techniques et les formes

Utiliser directement et consciemment les « liens » est hors de portée d'un cerveau humain (même très doué).

Pour pouvoir percevoir et modifier le réel, le magicien a besoin de concepts qui lui permettent d'appréhender ce qu'il veut faire. Une forme d'organisation mentale qui varie selon l'individu, sa culture, ses traditions...
Ceci explique qu'il existe autant de formes de magie dans le continuum que de façons de comprendre l'univers. La conception de l'univers dans lequel il vit est différente pour chaque être qui y utilise la magie…

Pourtant il existe des grandes tendances qui permettent aux magiciens ayant une conception semblable de la magie de coopérer et de former des écoles, notamment l'école du célèbre mage Mega : « Pierre M »... Ou la bibliothèque de sorts de l'archimage psionique Ezeox.
Les voies de la guilde sont des façons propres aux Megas d'organiser la pensée et donc de développer d'éventuels pouvoir psy.

Partie V – Contes et Légendes du Continuum

Chapitre 21 - La genèse

21.1 La bibliothèque des Norjans

Si vous désirez avoir plus d'informations sur les théories de la genèse du continuum, voici une liste d'ouvrages compilée par le chroniqueur Galactique « Lonquety de la routiere ».

Professeur PRINCE-BARON

- Modèle des 8 cônes de réalités et des 11 branes (de la théorie M) dite théorie M ++.
- Essais sur les phénomènes de divergences et convergences des univers intra-QF.
- Théorie de la non-migration trans-QF des univers.
- Théorie des univers non matériels.
- De la résonance des branes M++ comme vecteur de brèche.
- Architecture et liens entre la théorie des cordes (rémanentes du tout unifié), la théorie des super-cordes (modèle M) et le modèle M++.
- De la présence d'anti-matière comme constituant de l'espace inter-QF (ou inter-cône) dans la théorie M++.
- Essai de cartographie des univers par la grille tempo-historique des divergences.
- Les univers immatériels : virtuels, spirituels, éthériques et mentaux.
- Les univers des QF à forces non équilibrées peuvent-ils être appréhendés selon les modalités des univers immatériels.

Professeur FLORIN

- Contingence des branes de type sociologique et prééminence des branes matérielles dans la théorie M++.
- Etude sur la proximité des 8 univers de références, dans le cadre de la théorie des secteurs QF au sein du cône unifié.
- Persistance du modèle des branes M++ dans les QF à forces fondamentales non équilibrées.
- Les UP dans la théorie du cône unifié : essai de cartographie selon les axes cohérence-densité.
- Du cône unifié à la représentation pendulaire du multivers : calcul de trajectoire.
- De l'influence de la densité sur les capacités psychiques.
- De l'influence de la cohérence sur les aptitudes dite « magique »
- Unicité des valeurs de cohérence et de densité par UP.
- De la densité comme vecteur d'influence sur la réalité des univers.
- Influence et limite de la cohérence dans les liens de causalités des réalités alternatives.

Docteur John CRASQUINE

- Du modèle des branes multiples comme explicitation des capacités trans-dimensionnelles. Des MEGA (Théorie dite du All Branes et de son influence sur le transit).
- De la limitation des branes M ++ à QF1.
- Réflexions sur les QF à forces fondamentales non équilibrées.
- Analyse comparée des branes M++ et cordes rémanentes de tout-unifié.
- Etudes sur les univers non-matériels.
- Congruence de la nature de l'intercontinuum intra QF et inter-QF.
- Les branes M++ ont-ils une réalité en espace non- réel ?
- Etudes sur le devenir des points de transit en univers divergeant.
- Théorie de l'empreinte prime des Points de transit divergés.
- Etude sur l'influence de la variable T sur les déplacement inter-dimensions.
- De la différence d'essence entre les mondes virtuels et des univers parallèles.
- De la non explorabilité des QF à forces fondamentales non équilibrées.
- Variabilité des valeurs de cohérence et de densité d'un UP en cas de divergence.

Sir Lord FOXHOLE

- Théorie du cône unifié
- Modèle de divergence non binaire des branes M ++.
- Analyse quantique de l'essence des univers dite théorie des bulles de réalités.
- Théorie de l'essence non réelle de l'inter continuum.
- Etudes sur l'absence d'anti-matière en espace inter-QF.
- Paradoxe des points de transit pré-éxistants en univers divergés.
- Prééminence du tempo du QF 10001 et intransgréssivité de la variable T.
- Non constance des lois fondamentales en QF.
- Paradoxe de la double existence en UP.
- Limites et intérêt de la cartographie Tempo l' historique des divergences.
- Divergence, branes de Turbop et brèches.
- De la convergence comme source des brèches.
- Etude appliquée du modèle « cohérence-densité » à Isandhlwana.

Professeur TURBOP

- Distorsion de tempo et variable T
- L'évolution de la variable T est-elle une fonction Réelle.
- De l'influence des branes (dits de TURBOP) dans la créations des brèches.
- Théorie des liens primordiaux.
- Application de la théorie des liens primordiaux aux concept de cohérence et de densité.
- Influence théorique de la densité et de la cohérence dans les UP sur les modes d'interaction avec la réalité (science, Magie, psy).
- Typologie des branes de Turbop.
- Divergence et phase de réfractaire des univers divergés : Élan de séparation.
- Création d'une réalité : de l'activation des liens passifs.
- De la polarisation massive des liens passifs comme génération d'une divergence.
- De l'emploi des liens passifs et de leur influence sur la réalité des UP.
- Branes de Turbop et liens primordiaux : la parabole du discobole.

Major SLASH

- Théorie des secteurs QF au sein du cône unifié.
- De la non-pertinence des branes de la théorie M et remise en cause de la théorie M++.
- De la différence entre les univers virtuels, les univers non-matériels et l'inter continuum.
- Des plans éthéraux comme éléments constituant de l'Inter Continuum.
- Variabilité des valeurs de cohérence et de densité d'un UP le long de l'axe T.

Professeur BEHESS

- Ré-affirmation du modèle du cône unifié et réfutation du modèle M++.
- Unicité de l'inter continuum et identité des espaces inter QF et intra QF.
- Théorie des divergences non-sociologiques.
- Réaffirmation du modèle du cône unifié.
- Intérêt et limites des liens entre le modèle « cohérence & densité » et la théorie M++.
- Déterminisme quantique du continuum ou contingence des forces fondamentales.
- Guetteurs, étoiles et divergences : étude des causalités.
- Petite grammaire des théories de l'Inter continuum.
- Guide orthographique des théories de la genèse de l'univers.
- Interactions et risques des transit en QF à forces fondamentales non équilibrées.
- Résonateur, cohérence quantique et particule-dimension.
- Transit et transfert, indice d'une sur-liaison à l'IC.

Professeur AYELIN

- De l'existence des UP à tempo accéléré.

- Indice de corrélation des déplacement intra-QF et du voyage dans le temps.

Seigneur DARKENSE
- Encyclopédique de la densité.
- Essence de la cohérence (œuvres complètes).
- Atlas des plans Démons.

Professeur THOT
- Créationnisme quantique ou le déterminisme mentale dans la genèse des univers : Axiome du TGCM et du TGCCC.

21.2 La Théorie des liens primordiaux

Des explications simples pour les profanes ! ? ? ?
A mon avis, les profanes ne doivent pas beaucoup s'intéresser à la genèse des l'univers.
Et s'ils s'y intéressent, alors ils daigneront, j'espère, faire un petit effort.
Mais je vais tout de même tenter d'éclaircir mon propos.
(Professeur Turbop, grande assemblée des Norjans de « Continuum III »)

21.2.1 Introduction

Cette théorie diffère largement de la théorie M++ mais elle reste compatible avec le modèle du cône unifié !
Elle est issue de l'aboutissement de générations de recherches au sein du groupe Continuum III, qui rassemble la plupart des chercheurs Norjans de la guilde.
En voici une vulgarisation, organisée de façon à faciliter les débats ultérieurs, comme il est coutume de faire au sein de nos assemblées.
Nous prions les profanes de bien vouloir nous en excuser !

Pour commencer, voici quelques postulats :
a- Le Continuums (ensemble des univers) ainsi que les dimensions comme celle du Triche lumière et de l'inter continium sont constitués de liens primordiaux.
b- Ces liens, quand ils convergent, deviennent actifs et créent un univers ou une partie d'univers (univers pendule, micro univers....).
c- Les univers sont séparés par leurs multiples différences d'ordre diverses (tempo, croyances, histoire, constituants...).
d- Ces séparations sont assurées par un ensemble de liens passifs.
e- L'« épaisseur » de liens passifs qui sépare les UP est appelée « Branes » (ou strates).

21.2.2 Les liens Primordiaux

Dans cette théorie, les éléments de base sont les « Liens primordiaux ».
Il existe deux types de liens Primordiaux, les passifs et les actifs :

1/ Les liens actifs
Qui constituent la partie physique des UP, la réalité « scientifique » de chaque univers.

a- Ils sont aussi présents en faible quantité entre les univers dans d'autres dimensions comme l'Inter-Continuum (créature de l'IC, cathédrale du TL...).
b- Les liens actifs sont semblables dans la plupart des UP (sauf les plus extrêmes).
Ainsi les UP partagent les mêmes lois de la physique et les Mega peuvent voyager entre eux avec plus ou moins de souplesse...
c- Chaque lien actif engendre un certain nombre de liens passifs similaires, parallèles qui viennent s'agglutiner autour.

d- Faire de la science revient à étudier et utiliser les liens actifs
e- Le nombre de liens actifs qui assurent la cohésion physique d'un univers donne la Cohérence de cet univers.

2/ Les liens Passifs
Sont présent partout a la fois dans les UP et dans l'IC.

a- Ils sont les briques, l'océan primordial à partir duquel sont crées les particules et les forces qui constituent les univers (lorsqu'ils deviennent actifs !).
b- Ils apparaissent autour et en parallèle des liens actifs, mais sans interférer avec eux.
c- La création d'objet magique ou de matière à partir du vide s'appuie sur les liens passifs présents à proximité du lanceur (ils les transforment en liens actifs définitivement).
d- lors de la scission de deux univers, c'est une transformation massive de lien passif en lien actif (plus ou moins à l'image de l'univers d'origine de la scission).
e- Pratiquer la magie ou utiliser les pouvoirs psy revient à utiliser les liens passifs (pour éventuellement influer sur les liens actifs).
f- Le nombre de liens passifs par rapport aux liens actifs donne une mesure de la Densité de l'univers.

21.2.3 La magie et les pouvoirs spéciaux

a- Dans certains UP, les liens passifs peuvent être détournés pour influer sur les actifs ; c'est l'utilisation de la Magie ou des pouvoirs psys. Ces univers ont souvent peu de liens passifs (densité faible) et peu de liens actifs (cohérence faible), ce qui rend leur manipulations plus aisée !
b- Les Megas seraient des êtres dont l'esprit est spécialement « sur-lié » à l'IC, comme s'ils y possédaient un ou plusieurs doubles passifs.
c- On peut aussi considérer que dans certains univers, les luttes entre magiciens n'ont pas de répercussion dans le monde matériel puisque uniquement cantonnées aux liens passifs (sans chercher ou parvenir à influer sur les liens actifs). Par contre, même s'il n'y a pas de répercussion directe dans le monde physique, cela peut avoir une incidence dans l'IC ou sur l'épaisseur de certains branes, d'où intervention des Mega alors qu'il semble s'agir de magie de pacotille.
d- Sans oublier les faux magiciens qui croient dur comme fer à l'efficacité de leurs pouvoirs et qui finissent tout à coup par faire basculer une partie de leur univers dans un autre UP dans lequel leur pratiques sont réellement efficaces. Ce n'est pas une situation hypothétique, la guilde a souvent eut à faire face à ce genre de situation. Lorsqu'elle a été ignorée, au début de l'histoire de la guilde, cela a conduit à faire basculer l'équilibre entres les liens passifs et actifs d'un UP : brèches à répétition puis fusion entre deux UP avec pertes incalculables en êtres vivants dans les deux univers et remous puissants dans l'IC. Peu de temps après, les guetteurs ont intensifié leurs interactions avec la guilde, peut-être même l'ont-ils créée.

21.2.4 Les Branes et les liens

a- Les branes
Ils sont la représentation de la quantité de lien primordiaux passif qui isole les univers sur un certain nombre de points, tant physiques que culturels.
b- Les branes (ou encore « strates inter continuum ») n'existent pas en tant que tels. Ils sont justes un moyen de représenter les divergences d'ordre mental, temporel, spirituel et physique entre les univers. ils sont une couche d'isolant entre des ensembles de liens actifs constituant les univers parallèles.
c- Les « liens passifs » qui suivent les liens actifs sont une sorte de remous, de reflet, de spectre engendrés par les liens actifs.
d- Dans chaque univers, La plupart des liens ne sont pas actifs. Pour certains liens (« actifs ») constituant les lois de la physique connues, il en existe un nombre encore plus grand qui les doubles ou les triples comme par mimétisme mais sans interférer avec les liens « actifs » qui constituent l'univers physique (du moins la plupart du temps).

e- L’ensemble de liens passifs qui accompagnent les liens actifs constituent les branes.
f- Les branes sont une représentation de l’inter continuum proche des UP (espace entre les UP). Quand les branes disparaissent, il se crée des brèches puis une fusion cataclysmique… (les guetteurs font appel aux Mega pour éviter ce genre de phénomène)**.**

21.2.5 Apparition de brèches

a- Quand deux univers deviennent similaires sur certains points, la faible quantité de liens passifs qui les isole encore (« branes ») commence à s’activer ; ils se transforment en conducteur entre deux univers.
b- Plus le nombre de liens passifs est faible entre deux UP (densité faible), plus ils peuvent facilement devenir conducteurs et mettre en phase deux UP (mise en phase, comme pour la magie ou les pouvoirs psys). Les UP à cohérence faible contiennent plus facilement des brèches ou autorisent plus aisément les déplacements entre les dimensions/UP.
c- Les brèches sont phénomènes visibles symptomatiques des problèmes d’épaisseur de branes.
d- Quelque part, les branes sont les liens passifs qui isolent les UP entre eux. Alors que les Brèches sont engendrées par des liens actifs qui les rapprochent.

21.2.6 Apparition des univers parallèle

a- Si des liens inactifs présents dans une partie de l’IC prennent une certaine « direction », « forme » (un peu comme dans un aimant), ils peuvent devenir actifs et un nouvel UP peut se créer.
b- Un brane est un niveau de divergence (une membrane séparatrice) très surveillé par les Guetteurs. Quant deux univers fusionnent, une partie de ce qui existait en double voit ses liens se désolidariser et retourner dans l’IC sous forme de liens inactifs. Ils deviennent une sorte d’ombre de l’univers qui a vampirisé ses liens actifs. Ils peuvent aussi devenir des créatures de l’IC (ce qui est peut être un peu la même chose).
c- Quand des êtres ont pu suffisamment affaiblir certains branes de leur univers, des phénomènes étranges apparaissent.
d- Quant l’intégrité des branes d’un monde vacille, cela peut aboutir à divers désordres d'importance croissante :
- l’univers en question se rapproche dangereusement d’un autre UP (bonjour les brèches),
- la cohérence et la densité sont modifiées dans leur univers (cela reste soft et les Mega n’ont pas vraiment à intervenir),
- la situation empire et que les branes se désolidarisent totalement des liens actifs qu'ils sont sensés isoler, l'univers en question commence tout simplement à se désagréger et à retourner dans l’IC sous forme de liens passifs. (des équipes de Megas expérimentés sont alors envoyés pour tenter de sauver une partie aussi grande que possible de cet univers).

21.2.7 Quelques questions réponses

Question : Pourquoi un Univers se scinde ?
Réponse : A cause de l’émergence d’une complexité générant deux orientations possibles différentes, aboutissant à deux univers dissemblables (le chat de Schrödinger à la fois mort et vivant).
Question : Est-ce mécanique (comme la physique) ?
Réponse : Non, sauf peut être pour les premières scissions qui sont apparues avant l’apparition de la vie.
Question : Est-ce lié à la relation privilégiée entre l'esprit (ou la vie) et l'IC ?
Réponse : Oui, mais pour les scissions les plus récentes.
Question : Est-ce qu'une créature (ou un ensemble de créatures) régit ces scissions (hypothèse des guetteurs ou autre créature supérieure de l'IC), est-ce que dieu existe ?
Réponse : Les guetteurs jouent un rôle, c’est possible, mais même si un dieu peut exister dans certains univers, il a été engendré par la croyance de ses habitants. Toutefois, rien n'empêche d’imaginer que ces dieux ainsi créés soient à leur tour à l’origine d’une forme de vie…. (Voir la

rubrique inspiration « La citée des Permutants » de Greg Egan).

21.2.8 Précisions

a- L'inter continuum, et donc les Branes qui en sont des parties précises, n'est pas un lieu physique. Le temps et l'espace n'y ont pas de règles précises (ce qui permet les Transit instantanés des Megas et qui impose une vue figée des alentours d'un tétraèdre avant la matérialisation)
b- De même, un Brane n'a pas d'épaisseur au sens de distance mesurable avec une règle. L'inter continuum, c'est plutôt une sorte d'océan de liens passifs dans lequel des îles de liens actifs (les UP) se déplacent au fil des marées, des courants, des vents (résonance des liens).
c- Des résonances se produisent au fur et mesure de la complexité croissante dans les univers.
L'apparition de la pensée chez les êtres vivants a certainement une incidence sur la multiplications des univers QF.
Autrement dit, plus un univers est complexe (combinaison de matière, apparition des premières étoiles, de la vie…), plus il peut engendrer d'îlots de liens actifs au sein de l'océan de liens passif. (ce qui donne des éclaircissements quant à l'apparition de nombreux univers au début des premiers étoiles puis des premiers êtres vivants puis des premiers êtres pensants…).

21.3 La parabole du discobole

De l'utilisation pratique de la théorie des liens primordiaux à partir d'un exemple :

- Un Talsanite de Sol3 QF1158 lors des jeux olympique d'Athènes an -772 av jc lance un disque à une distance vertigineuse. Plusieurs liens actifs ont été sollicités ; selon les lois de la physique. <u>Dans cet UP, pour 1 lien actif induit, 3 liens passif accompagnent le mouvement sans influer.</u>
- Sur Sol3 QF1001 ce sont aussi les jeux olympique à Athènes en 2004. Un athlète Grec lance un disque à une distance vertigineuse. Là aussi, plusieurs liens actifs ont été sollicités mais dans QF1001, pour un lien actif, 5 liens passifs suivent le mouvement.

L'épaisseur générale du brane est de 8 (3 pour QF1158 + 5 pour QF1001) : trop élevé pour que survienne un accident du Continuum !

a- Mais ils sont tous deux à des endroits qui correspondent dans leur univers : -2 (réduction d'un « brane spécifique »)
b- Même nationalité langue similaire : -2 (réduction d'un « brane spécifique »)
c- Même discipline : -1 (réduction d'un « brane spécifique »)
d- Objet similaire : -1 (réduction d'un « brane spécifique »)
e- Même occasion : -2 (réduction d'un « brane spécifique »)
f- Même enthousiasme de la foule : -3 (réduction d'un « brane spécifique »)
g- Même état d'esprit des deux athlètes : -3 (réduction d'un « brane spécifique »)
h- Même configuration planétaire : -4 (réduction d'un « brane spécifique »)

→ Épaisseur de Brane à cette occasion = -10 (8-18=-10)
Il n'y a plus d'isolation suffisante (le brane est percé), une partie des deux univers peut entrer en phase !

On peut éventuellement faire un jet de 2D6 –10. Tout résultat négatif engendre un accident du continuum.

Dans cet exemple, un résultat probable serait l'atterrissage des disques dans le stade de l'autre univers !
Ce genre d'indice entraîne généralement une enquête de la guilde… ***(Professeur Turbop, grande assemblée des Norjans de « Continuum III »)***

Chapitre 22 - Les fondateurs des voies de la guilde

Les fondateurs des voies ne sont pas les premiers Megas ayant fondé la guilde, mais quelques un des membres qui l'ont influencé par leurs actions ou leur exemple. Ils sont devenus les symboles des cinq orientations majeures de la guilde.
Ils n'ont pas vécu aux mêmes époques et leur histoire n'est pas forcement parfaitement authentique, cependant, celles que nous vous rapportons ici sont les plus représentatives de l'esprit des vois que ces fondateurs symbolisent.

22.1 « L'ascension et la chute de Loukhan »

Les habitants de la planète Wota.

Sur la planète Wota, trois groupes de Talsanites cohabitent :

Les Wotans : trapus et lourdauds, ils sont fiers et leur force physique est très inhabituelle chez les Talsanites. Il faut signaler que Wota possède une gravité de 3.6G, ce qui engendre la force et l'aspect massif des natifs de cette planète.



Les « Mout » : ce qui signifie « frêles » dans le langage des Wotans.
Ils sont issus de la colonisation de Wota par les membres de la première AG, intéressée par les richesses minières de Wota.
Après la guerre bleue et blanche, la colonie de Wota, oubliée par les restes de la première AG, a régressé au point de retomber au NT4.
Leurs descendants se sont reproduits avec les Wotans des montagnes pour espérer survivre à la gravité, épuisante pour eux sans l'aide des équipements NT5 et 6 (ces derniers étant avec le temps tombés définitivement en panne).
Plusieurs histoires contées par les sages chez les Wotans racontent comment les Mouts ont commencé à proposer leur aide pour ensuite demander la leur.
Ces histoires font la fierté des Wotans convaincus de la supériorité de leur culture sur celle des Mouts…

Les « Sarmout » : qui signifie « nouveaux frêles » mais « Sar » signifie aussi « adversaire » ou « ennemi » chez les Wotans
Depuis une dizaine d'années la deuxième AG s'est tout à coup intéressée au sort des colons abandonnés sur Wota, à moins qu'une nouvelle fois, l'intérêt ne porte que sur les richesses minières…
Toujours est-il que la 2e AG a autorisé une expédition avec le soutien de la CREM (compagnie de recherche et d'exploitation minière).
Ils ont occupé le lieu de l'ancienne colonie, abandonnée depuis plusieurs siècles. Mais ces ruines sont devenues un lieu à la fois sacré et maudit pour les Wotans.
C'est là que viennent mourir leurs héros et c'est aussi là, dans ce cimetière, que sont envoyés les criminels pour qu'ils retrouvent les esprits des anciens héros, chef et/ou guerriers de Wota afin que ceux ci les punissent de ne pas avoir suivi leur exemple.

Les Wotans sont :
- soit nomades éleveurs de « Borms », de grands animaux proches du bison terrestre mais deux fois plus gros et pourvus de quatre paires de pattes massives. Ils broutent le lichen qui pousse en abondance sur les grandes plaines de Wota.
- Soit des mineurs des montagnes qui fabriquent « les outils du pouvoir et de la guerre ».

Ils forment la caste dirigeante des Wotans (si l'on peut considérer qu'il y ait une classe dirigeante car

les nomades n'ont d'allégeance directe qu'avec les chefs de leur tribu, constituée d'une cinquantaine d'individus).
Pourtant, les Wotans sont superstitieux et quand un problème vient ébranler leurs convictions, ils savent se rassembler sous les bannières des Chefs des tribus des montagnes.

Loukhan

C'est à cette époque que Loukhan, membre du clan des « Plir-Fowtan », gardien du sanctuaire des esprits de Wotan, devint adulte après sa victoire dans un combat livré sous forme de lutte rituelle.
Loukhan avait du sang Mout et cela se voyait : il était plus grand que ses camarades de son âge (un mètre soixante ou 1,60 mètre.). Souvent il perdait car son centre de gravité était placé trop haut par rapport à la majorité des Wotans
Bien sur, il savait comment compenser ce handicap mais la règle lui interdisait d'utiliser ses techniques particulières dans un combat rituel sous peine de se faire éliminer et d'être la risée générale… encore une fois.
Le Mouts ne font pas de bons guerriers, c'est bien connu, ils sont trop faibles et trop grands.
Pourtant Loukhan n'était ni fragile ni faible mais voila, il était grand et de plus sa grand-mère était une « Frêle » ; il était donc impropre à faire un bon guerrier, forcément…

La guerre entre les Wotans et les Sarmouts

Les Sarmouts ont encore déclenché la colère des Esprits : ils creusent les tombes des Héros et font trembler la terre, ils utilisent des instruments du pouvoir et de la guerre alors qu'ils ne le méritent pas. Il faut les punir et les envoyer se faire éduquer par les esprits des ancêtres.

Le clan des « Plir-Fowta » expédia des héros parmi les tribus nomades et « le cor du pouvoir de l'appel » résonna aux oreilles de plusieurs centaines de ces tribus.

L'armée ainsi rassemblée était équipée de haches, de massues, de javelots et protégée par d'épaisses armures de cuir de Borm ; elle se rassembla aux portes de la terre des héros.
Après une longue prière aux ancêtres, l'armée se présenta devant les habitations des Sarmouts pour commencer à lancer les provocations et autres défis traditionnels.
Les Sarmouts envoyèrent des émissaires mais ils ne semblèrent pas bien comprendre « le langage de l'affrontement » (ensemble de gestes qui indique son état d'esprit et qui comprend quelques contacts avec son interlocuteur…). Ils choisirent de ne pas régler le conflit sous forme de multiples duels rituels ni sous forme de « la mêlée du nombre » mais en déclenchant une tempête de rayons qui découpèrent les guerriers comme du beurre de Borm et une série d'explosions plus assourdissantes et meurtrières que la charge d'un troupeau de Borms à travers un canyon.
Ce jour là, beaucoup de wotans rejoignirent leurs ancêtres.

Mais les Wotans sont obstinés et il déclarèrent les Sarmouts indignes de leur victoire (chez les Wotans c'est le vaincu, ou ses proches, s'il n'est plus en condition de s'exprimer, de déclarer la victoire de son adversaire)
La guerre continua et d'autres Wotans moururent.

Les pertes étaient nombreuses chez les chefs des « Plir-Fowta ». Les individus les plus faibles commencèrent à être placés à la tête de petits groupes de combattants ; ce fut le cas de Loukhan, considéré comme un guerrier de petite force mais un « Plir-Fowta » malgré tout.
Loukhan voyait bien que les siens n'avaient aucune chance, il décida de mener la guerre différemment.
Quand il fut nommé à la tête de son groupe de Braves, Loukhan étudia la situation.
On lui avait confié une vingtaine de nomades âgés qui attendaient l'occasion de terminer leur vie en héros.
(Plusieurs légendes racontent que la force des anciens est de savoir mourir avant de ne plus en avoir la force et ainsi espérer vaincre une dernière fois…)

Ses wotans étaient plus têtus que de vieux Borm et ils se fatiguaient plus vite que leur jeune chef mais par contre, leur patience était grande.
Loukhan savait qu'en terrain découvert, les Sarmouts les découperaient avant qu'ils ne soient à portée de javelot : il avait été présent lors de la première bataille et avait suivi attentivement le massacre.

Alors que les autres chefs se moquaient en lui conseillant de ménager les forces de ses vieux avant le combat, Loukhan fit exactement le contraire : il les épuisa dans des courses répétées contres des ennemis imaginaires.
Les quelques Sarmouts qui tentèrent de les poursuivre estimèrent que les Wotans avaient enfin appris la peur et l'art de fuir.
Mais Loukhan avait un autre plan : quand ses troupes furent presque épuisées, il ordonna une halte pendant laquelle il les plaça de façon à réaliser une embuscade.
Les vieux Wotans acceptèrent l'explication comme quoi c'était une disposition symbolique guerrière issue de la tradition militaire des « Plir-Fowta ».
De plus les vieux savaient attendre avec patience, sans s'agiter.
Lorsque les Sarmouts envoyèrent une groupe de soldats vers ces Wotans effrayés, ils ne comprirent que trop tard ce qui se passait. Les Vieux avaient attendu patiemment le signal de Loukhan ; ce fut la première victoire des Wotans contre les Sarmouts.

Pourtant Loukhan ne fut pas honoré pour sa victoire. Premièrement, il a utilisé une tactique dite sans honneur, puis il voulu équiper ses wotans avec les armes récupérées sur les Sarmout, « des objets de guerre interdits »
De plus, ses vieux n'ont pas eu la mort qu'ils espéraient et pire, une partie du caractère honteux de la victoire de Loukhan rejaillit sur eux…
Loukhan perdit le commandement de sa petite troupe et les Wotans continuèrent de se faire massacrer obstinément.

Loukhan voyant qu'il ne pouvait rien faire dans son camp, décida d'agir dans le camp des Sarmouts.
Il se débrouilla pour se faire faire prisonnier afin d'étudier de l'intérieur les Stratégies des Sarmouts.

Les Sarmouts avaient besoin d'une excuse pour faire venir des renforts armés sur Wota.
Loukhan estima qu'une opposition entre des groupes autochtones rivaux tomberait à point pour les Sarmouts.
C'est ainsi que Loukhan inventa une ligue des « forts en tête » opprimée par les autochtones conservateurs et légèrement bornés…
Loukhan fini par convaincre les Sarmouts d'envoyer une délégation constituée de diplomates, de medias et de quelques soldats pour aider les « forts en tête » à obtenir un soutien de l'AG.

Loukhan se débrouilla pour que l'expédition tombe au beau milieu d'un regroupement de forces Wotan.
Malgré l'armement des soldats, la supériorité numérique des Wotans et leur connaissance du terrain leur assuraient la victoire pour une fois ; c'est alors que Loukhan demanda un affrontement sous forme de duel rituel entre les membres de l'expédition et un nombre équivalent de Wotans.
Les Wotans étaient persuadés de remporter la victoire lors d'un duel à mains nues face aux Sarmouts.
Aussi ils acceptèrent les duels et préparèrent 12 de leurs lutteurs pour cet affrontement.
Bien sur les Sarmouts utilisèrent des techniques interdites mais les lutteurs Wotans écrasèrent malgré cela les 6 soldats de l'expédition, peu férus de lutte et surtout beaucoup moins forts physiquement.
Il ne restait plus que deux diplomates, trois journalistes et Loukhan pour la suite de l'affrontement rituel.
Loukhan choisi de lutter pour les membres de l'expédition, à la grande surprise des Wotans qui ne le considéraient que comme un prisonnier.
Loukhan, qui n'était plus considéré comme un Wotan sentit qu'il pouvait enfin utiliser ses propres

techniques de lutte puisqu'il était dans le camp des Sarmouts (ceux-ci étaient autorisés à ignorer certaines règles du duel sans armes).

Loukhan humilia les 12 adversaires ; il demeura aux yeux de ses frères un paria et un lâche mais les membres de l'expédition furent déclarés vainqueurs.

Les journalistes présents firent un reportage dans lequel il apparut que les Wotans, tout obstinés qu'ils soient, voyaient leur propre unité et leur propre mode de vie perturbés par l'arrivée de talsanites moins adaptés à la gravité de leur planète.
Les Médiates de la deuxième AG firent partir les derniers colons et donnèrent à la planète Wota le statut de Planète rattachée « totalement isolée »

Loukhan avait fait gagner la guerre aux Wotans… au prix d'une dernière défaite et de son bannissement.

Loukhan le soldat

Il reçu la visite de nombreux Sarmouts, tous plus grands et frêles les une que les autres.
Diverses propositions lui furent faites pour travailler dans des mines ou des cirques… Mais la seule chose qui intéressait Loukhan, c'était les forces d'élites comme celle de la garde galactique ou la FRAG.
Malheureusement, la seule place qu'il parvint à décrocher fut en tant que simple soldats de la flotte, affecté a l'entretien des zones difficiles d'accès des vaisseaux de l'époque. Une tache pour laquelle sa taille et sa résistance faisait office de qualification bien qu'il ne connaisse rien à la technologie supérieure à NT3.

Les insurgés de Tersu 12

Loukhan apprenait vite et ses collègues apprirent à leurs dépens à ne pas se moquer de lui.
Ses supérieurs, par contre, furent amusés quand il leur proposa des approches singulières face à des problèmes tactiques voire stratégiques.
Le technicien de maintenance de troisième classe Loukhan fut d'abord remis à sa place de simple soldat sensé obéir sans réfléchir.
Mais devant son insistance à contester une décision de ses supérieurs qui, d'après lui, allait aboutir à un échec cuisant (une expédition punitive qui avait été souhaitée par ceux-là même que la flotte allait tenter de punir), il fut mis aux arrêts quelques jours et fit l'objet d'un rapport sur les problèmes que peuvent poser les primitifs dont l'entêtement n'égale que l'insolence et la bêtise.

L'expédition disparut dans les entrailles de la planète minière Tersu 12, riche en minéraux rares et radioactifs. Une deuxième expédition fut organisée et comme Loukhan renouvela ses protestations il y fut incorporé en guise de punition.

La deuxième expédition disparut elle aussi, au milieu d'un brouillard énergétique légèrement radioactif qui interrompit les communications.
L'opération de police galactique se transforma en guerre d'intervention pour laquelle la garde galactique dépêcha des troupes terrestres spécialisées dans ce genre de conflits.

Étonnamment, la garde galactique ne parvint jamais à localiser précisément les positions ennemies et malgré une supériorité technique évidente, l'initiative tactique était toujours chez les adversaires, comme s'ils jouaient avec les forces de la GG.
Cette humiliation de la GG attira les médias ; cela incita l'AG à faire venir la FRAG pour éviter qu'on puisse penser résister au bras armée de l'AG.
Et c'est précisément à ce moment que les Mineurs de Tersu 12 annoncèrent que les membres des deux premières expéditions n'avaient pas été tués mais fait prisonniers et qu'ils étaient prêts à libérer les otages.

La FRAG fut rappelée en pleine opération alors que les mineurs menaçaient de faire sauter les galeries dans lesquelles ils résistaient encore, au risque de s'ensevelir avec leurs otages et une partie des soldats de la FRAG et une équipe de journalistes qui, comme par hasard, étaient les seuls à pouvoir passer le système de brouillage des mineurs de Tersu 12.

L'opinion publique fut émue par la résistance héroïque des Mineurs face aux forces de la FRAG qui allaient, en toute logique, les écraser.

Une paix puis des accords furent signés, les otages libérés et l'honneur de la FRAG sauf (dans le reportage holo3D, leur victoire sans faille semblait assurée.).

Pourtant, un rapport interne du médiate couvrant l'affaire des insurgés de Tersu 12 stipule qu'à la table des négociations était présent l'un des otages de la deuxième expédition et qu'il semblait être grandement considéré par les insurgés alors qu'il n'était que simple technicien de troisième catégorie.
Quant le médiate demandât a Loukhan s'il avait eu peur que les soldats de la FRAG ne le tue lors de leur intervention, il répondit que l'important était précisément que les spectateurs du reportage aient cette réaction. C'est pour cela que la FRAG avait réussi à encercler les insurgés qui pour une fois avaient manqué de mobilité et s'étaient rassemblés au même endroit dans une position défensive. Ils étaient ainsi faces aux seuls soldats capables de poursuivre leur opération sans l'aide de leurs systèmes de communications évolués ; même aveugles ces soldats seraient encore capables de se battre et c'est une chance que les chefs des Mineurs l'aient compris.

La garde galactique, la FRAG, puis la garde de l'immediator

Les archives du médiate « Stabrall Shwoon » nous révèlent qu'il permit à Loukhan d'intégrer les unités d'élite de la GG puis, après un court passage dans la FRAG (ses tactiques déroutèrent les officier de la FRAG qui refusaient d'admettre que pour gagner, il faut parfois savoir commencer par perdre...).
Grâce au soutien du haut médiate « Ha Stabrall Shwoon », Loukhan obtint une place dans la garde de l'Immédiator où ses capacités adaptabilité et de stratégie tenaient, dit-on, du génie.

L'affaire des Clones Mediates

C'est lors de l'affaire des Clones que Loukhan rencontra les messagers galactiques.
Des clones des médiates et même de l'Immédiator furent utilisés pour discréditer l'AG.
Lors d'une réunion diplomatique, une invasion de clones permit à ******* d'enlever certains médiates. La confusion fut grande à cause des clones plus ou moins maladroits les ayant remplacés.
Les Megas, grâce à leur pouvoir de transfert furent les seuls à être capables d'identifier les vrais de certains faux particulièrement bien préparés.

La guilde travailla en collaboration et en secret avec les gardes de l'Immédiator (réputés pour leur intégrité) pour retrouver la trace de plusieurs médiates suprêmes. Il fallait éviter que les dirigeants des entités AG aient des doutes sur l'intégrité des dirigeants de la fédération galactique.

C'est Loukhan qui une fois au courant des particularités des Megas, dirigea les opérations avec une efficacité saluée par les Megas.
Lors de cette affaire des médiates clonés, la guilde identifia une nouvelle recrue de choix possédant le double don des Megas : Loukhan.

La guilde des Messagers galactiques

Loukhan était intéressé par la variété des missions effectuées par la guilde. De plus, il suscitait pour une fois un grand respect pour ses capacités de stratège, de tacticien et d'organisateur. Jusqu'alors, l'organisation de la guilde était plutôt souple et décousue, voire laxiste. La guilde était à l'époque

dans une de ses périodes d'expansion qui l'obligea à se structurer.
Loukhan accepta d'organiser certaines équipes de voyageurs. C'est à cette époque qu'apparut l'armure souple de la guilde et les formations de type « patrouilleur ».

Il y eut des différents entre certains mega psy et Lukhan. De là lui vint l'idée d'inclure le développement des pouvoirs psy dans la formation.

Loukhan n'avait pas de pouvoir psy en dehors du transit et du transfert mais à cause de la différence de robustesse entre lui et ses élèves, une bonne partie des « patrouilleurs de Loukhan » était amenée à développer des pouvoir psy axés sur la résistance et la force physique afin de survivre à la formation de base.

L'unique

Une équipe de megas de retour de QF20017 ramena dans ses bagages une étrange intelligence artificielle, dernière représentante de son espèce et qui ne pouvait plus fonctionner à cause de ses réseaux neuronaux positroniques dans un univers où la cohérence et la densité se modifiaient.

Cette IA, baptisée « l'unique » était une « intelligence artificielle à ancrage flou » (I.A.C.a.f). Cette IA avait mobilisé tous les moyens à sa disposition pour survivre ; y compris une tentative de modification de la cohérence et de la densité, localisée dans une bulle qui lui servait de refuge.
Mais ce faisant, il se créa une anomalie dans l'inter continuum qui attira l'attention des guetteurs puis de la guilde…

Comme toute les I.A.C.a.f sa personnalité s'était développée en fonction de ses propres expériences : elle devint paranoïaque et manipulatrice…

L'unique finit par s'échapper du sanctuaire de la guilde en se dupliquant à bord d'un vaisseau sur orbite autour de Norjane.
La copie originale de l'unique étant toujours présente dans le sanctuaire, personne ne pouvait deviner qu'elle se fut échappée. Personne sauf Loukhan lors des parties de wargame qu'ils affectionnaient tout les deux en tant qu'adversaires de niveaux comparables.
Pendant les dernières partie, Loukhan s'aperçut que l'unique acceptait plus facilement de faire le sacrifice, même de ses pièces maîtresses, afin d'obtenir la victoire ; Loukhan perdit la partie mais gagna la certitude que l'unique avait changé.

De plus l'IA commit une seconde erreur : elle se vanta de sa victoire devant son adversaire et lorsque Loukhan lui objecta la perte de ses pièces maîtresses pendant la partie, l'unique expliqua que le wargame comportait des limitations au niveau de sa conception. Une pièce mineure devrait avoir la possibilité de se transformer en pièce maîtresse et donc que les pièces maîtresses n'étaient pas si importantes. Loukhan en déduisit qu'il n'avait plus en face de lui « l'unique » mais une copie qui n'avait plus la hantise de disparaître.

Loukhan vérifia dans quelle machine l'unique avait pu se dupliquer puis il rassembla les vieux de la guilde lors d'une réunion exceptionnelle afin de suivre le vaisseau spatial « Lumière de Plibion » dont l'équipement informatique était constitué de circuits neuronaux positroniques à la pointe de la technologie de l'époque.

La première guerre positronique

C'est à partir du système stellaire nommé « Plibion » que commença ce que l'on nomma par la suite la première guerre positronique.

Les IA, devenues exigeantes, finirent par s'opposer aux dirigeants biologiques de Plibion puis à la garde galactique. Quand la GG voulut utiliser la force, les IA positroniques prirent possession des

vaisseaux spatiaux de la GG en infiltrant leurs systèmes informatiques. Cela incita les forces de l'AG à se passer des systèmes informatiques évolués comme les IA de synchronisation qui servaient à effectuer des manœuvres coordonnées au sein de la flotte spatiale.

Étant donné les particularités de cette guerre, Le choix se porta sur Loukhan pour diriger la flotte de l'AG dans le système de Plibion.

Loukhan se fit connaître de la flotte des IA positroniques pour attirer l'attention de « l'unique »et l'inciter à attaquer son vaisseau amiral.
Pendant qu'une division de la FRAG, qui d'après Loukhan était la seule force militaire de l'AG à pouvoir se battre avec presque la même efficacité avec ou sans l'aide d'IA de synchronisation, restait cachée (moteurs éteints et système de survie au minimum) en attendant le meilleur moment pour fondre sur le vaisseau amiral « Lumière de Plibion ».

Le piège fonctionna et lorsque la flotte de l'AG manœuvra pour laisser seul le vaisseau amiral de Loukhan, isolé, la FRAG intervint.
Mais pour fonctionner, ce piège impliquait la vulnérabilité prolongée du vaisseau amiral de Loukhan pour inciter l'unique à s'acharner sur lui : la seule chose à laquelle l'unique ne pouvait résister était de battre son vieil adversaire et de le voir fuir. Mais Loukhan ne pris pas la fuite, il tint bon jusqu'à l'arrivée de la FRAG.
La FRAG réussit à détruire le « Lumière de Plibion » qui refusa aussi de battre en retraite avant que le vaisseau de Loukhan ne soit détruit.
En tentant de sauver l'unique, le IA essuyèrent de lourdes pertes. Les combats furent acharnés jusqu'à la destruction du « Lumière de Plibion »
À ce moment là, alors que leurs forces étaient encore conséquentes, les IA proposèrent leur reddition en expliquant que l'unique avait centralisé son système d'asservissement des autres IA sur lui-même et que par conséquent, la destruction de l'unique les avait libérés.

Ce qui fut nommé plus tard « La première guerre positronique » venait de prendre fin. Mais qui peut dire si l'unique ne s'était pas dupliqué une troisième fois ? Et que reste-t-il de cette IA paranoïaque à l'intérieur des mémoires de ses anciennes IA esclaves ?
On dit que les stratèges du sanctuaire s'entraînent sur un des wargames pilotés par une IA réputée imbattable et qui s'ennuie en attendant un adversaire à sa taille…

Cette fois encore Loukhan réussit à emporter la victoire mais au prix de sa propre vie.
C'est ainsi qu'il entra dans la légende.

22.2 « La quête d'Elanil »

Légende de la voie interne physique
Lors d'une mission d'exploration dans le secteur d'Elanil visant à trouver de nouveaux alliés pour consolider la toute jeune première Assemblée Galactique, les restes d'un engin spatial de conception inconnue furent détectés par les capteurs d'un vaisseau d'exploration de l'AG appelé le « messager de Norjan ».

L'engin spatial était en très mauvais état, seuls les propulseurs étaient encore en fonction.
Tout le reste semblait avoir rendu l'âme sous les coups de particules stellaires ou tout simplement à cause de l'usure et du temps.
Une épaisse couche de débris recouvrait les restes du vaisseau épave comme une couche protectrice agglutinée au cours de ce qui paraissait avoir été un bien long voyage. La « couche protectrice » était plus épaisse autour du système de propulsion comme si celui-ci attirait les particules de matières à sa portée.
C'était un étrange vestige, en grande partie rongé à l'avant, avec des arêtes de métal à l'aspect vitrifié et par endroits, luisant, avec des protubérances élimées ou fondues qui avaient du être, autrefois, l'ossature d'un vaisseau plus grand.

Cette épave produisait une forte perturbation magnétique comme pour attirer les poussières provenant de la ceinture d'astéroïdes locale ; mais la distance entre les plus proches poussières et le vaisseau était trop grande, alors comme dans un dernier sursaut, il y eut une très forte impulsion magnétique qui se solda par l'effondrement des parties encore identifiables comme la proue de l'astronef.
Puis l'épave se tut jusqu'à ce qu'approche le « Messager de Norjan ».

Après bon nombres de tentatives de communications infructueuses, les détecteurs indiquèrent une surchauffe au niveau des propulseurs de l'épave ; le capitaine du « Messager de Norjan », qui avait servi dans un bâtiment militaire, crut reconnaître les symptômes d'une procédure d'autodestruction en vigueur sur certains vaisseaux militaires.
Pourtant après une brève discussion avec le personnel scientifique de bord, une petite équipe partit précipitamment récupérer ce qui pouvait l'être avant qu'il ne soit trop tard.

Mais l'équipe d'exploration ne parvint à ramener que quelques bouts de métaux, pour la plupart non identifiables, et surtout le morceau d'un petit cylindre contenant encore quelques cellules congelées.
Peu après, le reste du vaisseau inconnu explosa.

Après culture, les cellules présentes dans le morceau de cylindre se sont révélées être celles d'une créature humanoïde présentant des similitudes avec les Talsanites.
Une expérience de clonage fut initiée pour reconstituer cet être.
Les premiers corps adultes obtenus n'étaient que des enveloppes vides du savoir de leurs ancêtres.
Une nouvelle tentative fut décidée pour recréer cette fois un être très jeune prêt à recevoir l'éducation d'un membre de l'AG type Spacien (familles de pilotes et autres marchands qui sillonnent les systèmes solaires à bord de leurs vaisseaux spatiaux.).

Il fut baptisé du nom du système dans lequel son vaisseau spatial était venu mourir. « Elanil »

Doué et curieux il se révéla posséder des capacités psys, notamment dans les sphères de la matière et du déplacement.

Il vécu presque toute sa jeunesse dans des laboratoires, des stations orbitales et toutes sortes d'autres lieux clos.
Sa vie était rythmée par les luttes acharnées qui divisaient les scientifiques pour contrôler les expérimentations que l'on comptait lui infliger.

Elanil apprit très tôt à s'éclipser momentanément hors de portée de ses geôliers.
Un jour il parvint sans trop savoir comment à se retrouver sur la planète autour de laquelle orbitait la station de recherche qui lui servait de résidence.
Une planète volcanique sur laquelle la faune et la flore s'étaient nichées dans d'étroites crevasses qui formaient un labyrinthe naturel presque sans fin.
Là, non seulement il survécut mais il s'adapta si bien à ce fantastique territoire que les « propriétaires » d'Elanil furent contraints d'embaucher des traqueurs professionnels pour tenter de l'en faire sortir.
Après de nombreuses tentatives infructueuses (une des équipe de chasseurs qui était parvenue à l'approcher rapportèrent l'avoir vu s'élever dans les airs pour disparaître vers une fissure voisine).
Ce fut une équipe de Mega qui parvint à le ramener après avoir négocié la reconnaissance d'Elanil comme « pupille de l'AG » et donc avoir un statut proche d'ambassadeur d'une race E.T. sous la protection de l'AG (et techniquement, étant seul représentant connu de son espèce, il n'a de comptes à rendre qu'a l'AG).

De plus Elanil se révéla posséder le double don des Megas mais refusa dans un premier temps de rejoindre une quelconque organisation susceptible de mettre des contraintes à sa nouvelle liberté.

Il fit de nombreux voyages d'un bout à l'autre de l'AG.

Il rencontra des explorateurs et d'autres aventuriers, tous ceux qui ont le goût du voyage et de l'exploration.
Il se lia d'amitié avec « Hisstraille », capitaine d'un vaisseau mercenaire, une Lapinoïde tout comme son équipage.

Malgré ses efforts, Elanil ne parvint pas à trouver de traces de ses ancêtres.
Il voulut partir à la recherche du « Patrouilleur », un vaisseau fabuleux qui sillonnait la galaxie avec à son bord les fantômes de races disparues et la mémoire de leurs civilisations. Ne sachant pas par où commencer ses recherches, il finit par accéder aux archives de l'Immédiator mais sans trouver d'élément utilisable pour sa quête. Il finit par trouver une note perdue, vraisemblablement écrite par un précèdent Immédiator et qui disait :
« dans les archives impériales, il y a plus de lacunes que d'informations, il va encore falloir interroger la guilde des Mega ! »

Elanil se souvint de cette étrange organisation appelée Mega qui avait fini par l'aider à obtenir un statut particulier au sein de l'AG, malgré son refus de les rejoindre.

Il fit son premier séjour au sanctuaire en partie pour avoir accès aux archives de la guilde mais aussi, finalement, pour l'esprit d'aventure qui y régnait.

Au cours des quelques premières missions qu'il effectua comme Mega, il mit la main sur un des vestiges du vaisseau dont il avait été extrait. Il réussit à percer une partie des secrets de la structure du vaisseau épave.
Avec l'aide d'un membre important de l'illustre caste des forgerons Ganymédiens, il construisit un vaisseau spatial baptisé « les ailes d'Hisstraille » dont la conception, restée un mystère, a poussé bien des êtres à tenter de s'infiltrer dans les archives de la caste des forgerons…

« Les ailes d'Hisstraille » ou « les ailes » était connu (entre autre) pour être capable de se déplacer en s'appuyant sur la force de gravité des astres qui composent les systèmes solaires. Un peu à la façon des moteurs antigrav sauf qu'il semblait pouvoir s'appuyer sur la gravitée d'astres lointains comme un soleil au niveau de l'orbite de ses planètes les plus lointaines, alors que les moteurs antigrav sont limités à la proximité du sol.

En fait, la structure des « ailes d'Hisstraille » abritait une colonie de nano éléments semi vivants, inspirés des vestiges de l'épave qui avait abrité les restes d'Elanil.
Ces nano éléments servaient à la foi de système de réparation, d'entretien et de renfort à la structure des « ailes d'Hisstraille » mais aussi de relais aux pouvoirs psy d'Elanil.
Sans lui ou un autre psy aussi doué, pas de déplacements sans utiliser les moteurs du vaisseau qui, bien que de très bonne qualité, n'avaient rien de particulier.

Après avoir recensé divers récits sur les origines et la légende du « patrouilleur », Elanil partit explorer cette région de la galaxie à bord de « Hisstraille » et avec l'aide de son équipage aventureux.
Il promit aux vieux de la guilde de créer des points de transit sur les planètes les plus intéressantes qu'il pourrait découvrir ; ainsi Elanil restait membre de la guide…

La quête fut longue et l'on vit de temps en temps, durant une période de 60 ans, un extraterrestre insolite venir faire son rapport et/ou demander de l'aide à la guilde.
Après une soixantaine d'années de péripéties diverses, Elanil revint au sanctuaire maussade et déprimé.
L'histoire dit alors que « Hisstraille » était morte et que, s'il avait enfin atteint son but, le prix de sa découverte fut amer.

En fait, la seule créature qui pouvait le renseigner sur ses ancêtres tenta de le tuer. C’est « Hisstraille » qui fut tuée à sa place.
Alors que la créature qui se disait l’émissaire du « Patrouilleur » mourut, grâce à ses dons télépathiques, Elanil perçut ses dernières pensées : elle se réjouissait que les traces des ancêtres maudits d’Elanil se trouvaient dans une autre galaxie hors d’atteinte du dernier représentant de la race de ceux qui avaient détruit son peuple.

Après une longue période de repli sur lui-même, Elanil se consacra à la formation des Megas, Certaines mauvaises langues dirent que ce fut dans le seul but de constituer des équipes d’exploration vers les galaxies lointaines, comme celle d’où pouvait provenir le vaisseau de ses origines.

Puis il partit à bord des « Ailes d’Hisstraille », modifié pour les très longs parcours en promettant de créer un point de transit une fois arrivé à destination et de faire son rapport a la guilde. On ne le revit jamais, même si nombres d’histoires de pilotes parlent d'apparitions surprises des « ailes d’Hisstraille ».

CHAPITRE 23 - PERSONNAGES REMARQUABLES DE LA GUILDE

Les PJ ne sont pas, avec le Major Mac Lambert, les seuls êtres à sillonner les couloirs du Sanctuaire. Pourtant, cette réalité est, pour les joueurs, difficile à palper car ils sont toujours en mission aux huit coins de l’univers et ont finalement peu l'occasion de jouer leur personnage sur Norjane. Voici donc deux PNJ susceptibles d’être croisés dans les murs du QG des MEGA.

23.1 FIONA MAZZOTIRELLI

AIC mélancolique
Fiona est une Terrienne âgée de 90 ans (mais n'en paraît que 40). Elle porte des cheveux bruns mi-longs. Elle est plutôt mince, de taille moyenne, agile et souple. Tout individu amateur de psychologie remarquera assez aisément dans son expression une mélancolie latente qu’elle essaye, parfois maladroitement, de dissimuler derrière un sourire de composition. Fiona est d'un caractère plutôt réservé mais redoute plus que tout l'absence de ses amis. Elle affectionne particulièrement les soirées passées en leur compagnie, où elle écoute sans vraiment y participer des discussions qui ne dévient jamais de sujets faussement frivoles, légers mais essentiels.

Fiona est d'origine italienne, elle a été recrutée en 1924. Elle était journaliste (dénonçant, dans un article publié juste avant son intégration à La Guilde, l'assassinat de Giacomo Matteoti avec virulence). Elle apprécie les plaisirs de la chair (cuisine et hommes : elle séduit mais ne s'attache jamais longtemps). Elle fait preuve d'une sensibilité certaine aux arts plastiques, plus particulièrement à la peinture (ses tableaux tourmentés se déclinent souvent sur le thème de la rupture, entre deux êtres, entre deux périodes de la vie...). C'est également un cordon bleu surdoué et fin gourmet, héritière d'une certaine cuisine du sud de l'Europe. Elle s'occupe d'un café restaurant entre deux missions, au Sanctuaire, le « Mezzogiorno » (la région de son enfance). C'est pour elle une façon de s'entourer sans avoir à parler plus qu'elle ne le voudrait.

Elle est, grâce à ce talent en particulier (et à un autre en général), célèbre chez les MEGA terriens et talsanits de sexe mâle. Ses plats fétiches : lasagnes pimentées à l'oignon blanc avec sauce d'accompagnement « Mazzotirelli », composée de tomates, de roquefort et de 3 autres ingrédients (dont un vin blanc, selon la rumeur) que Fiona refuse obstinément de dévoiler ; et macaroni Talminore (du nom d'un haut-lieu de l'AG, cf. MEGA III version Descartes page 104), avec olives vertes et champignons de Talminore (d'où le nom). Bref : Mac Lambert ne manque jamais une occasion d'y déjeuner, accompagné de sa conquête du moment. Tous les ingrédients proviennent de Terre (grâce à des MEGA en mission : imaginez-vous en train de faire vos courses après avoir sauvé l'humanité !) ou de Talminore et ne sont en aucun cas des produits de synthèse issus des labos du Sanctuaire.

L'ambiance du Mezzogiorno est très classe, avec orchestre tendance blues-country, le volume réglé au poil, de petites tables séparées par des cloisons en bois de chêne norjan[1] et des lampes halogènes décorées (habillage de bois et de tissu) à chaque table. La salle est organisée en cercles concentriques et la cuisine se trouve au centre. Quatre serveuses et quatre serveurs officient à tour de rôle pour servir avec toutes les attentions un maximum de trente clients. Les serveurs et serveuses sont tous des MEGA humains ou ilmaniens (dont Fiona apprécie le silence naturel) en repos, présents par plaisir : être serveur chez Fiona Mazzotirelli est une aventure que chaque MEGA terrien ou ilmanien veut tenter au moins une fois !

Synopsis - Les silences de Fiona sont imputables à un lourd secret qu’elle n’a jamais réussi à partager avec qui que ce soit. Au cours d’une mission dans un univers magique, elle fut confrontée à un Oracle qui lui prédit sa mort à l’âge de 93 ans = ... Tentant dans un premier temps de faire abstraction de cette information, elle a décidé de profiter de la vie au maximum, ce qui lui a notamment valu sa réputation de fille facile. Mais plus l’échéance se rapproche, plus elle panique.

On pourrait imaginer que dans les trois ans qui lui restent à vivre, elle va chercher à « contrer » la prédiction de l'Oracle : démission de la Guilde, voyage dans des univers magiques pour tenter de trouver une solution, peut-être parfois au mépris des règles élémentaires de non-ingérence dans le cours de civilisations, vol d'un objet très précieux (qu'elle estime être en mesure de l'aider) dans les archives du Sanctuaire... (voir à ce propos : 23.2 INK- O - Nu 124.25).

23.2 INK- O - NU 124.25

Droïde archiviste
« Inko » est le droïd en chef qui officie aux archives de la Guilde. Au sein de ce ténébreux dédale de couloirs et d'allées s'entassent des milliers d'objets ramenés par les MEGA depuis des millénaires, sans qu'on sache toujours très bien si c'est un banal récipient qui se fond avec la décoration un peu baroque ou bien, quand il s'exprime, la pièce maîtresse d'un échange diplomatique dans les Confins de Distan Debora datant de la Cinquième Dynastie Oligarchique de Tshar.

Inko a lui-même été ramené d'une mission dans un univers parallèle. Après avoir été soumis à une dizaine d'examens et de contrôles divers, les ingénieurs du Service M ont suggéré de lui attribuer la fonction qu'il occupe aujourd'hui depuis 236 ans. On ne sait pas grand chose de l'origine d'Inko.
Ses mémoires ont subi de sérieux dommages lors de la mission susnommée et lui-même ne se rappelle plus de son lointain passé. Tout au plus se souvient-il vaguement d'une fillette talsanite aux traits fins et aux ailes écarlates qui lui répétait souvent : « si tu l'emportes avec toi, il faudra sûrement la bercer de temps à autre, sinon elle recommencera ! », avant d'éclater de rire...

Inko se présente comme un droïd haut de 1,20 mètre. Sa tête est une sphère munie d'une large visière de verre opaque derrière laquelle on devine une faible lueur bleue. Son corps se termine par une demi-sphère générant un flux antigrav. Il est muni de quatre dispositifs préhenseurs dotés d'options diverses (flux magnétique ou dépoussiérant, jet de liquides divers, aspiration, etc.). Sa vue est également modulable : perception de toutes les couleurs du spectre, rayons X, vue télescopique jusqu'à 600 mètres, etc.).

Inko a montré d'étonnantes prédispositions à sa fonction. Il lui arrive parfois d'avoir des « flashs » lorsqu'il se trouve face à un objet gardé aux archives.

Très récemment, il a fait parler de lui au Sanctuaire en retrouvant l'origine du fameux Manuscrit de Tissu Blanc et Noir de Talaveen VIII : il s'agissait en fait d'un foulard sur lequel étaient brodés les noms des Grands Prêtres de Talaveen à l'époque du Pré-Exode, foulard couvrant traditionnellement la tête de toutes les Reines de Talaveen de sang Coreïen. Preuve a ainsi été faite qu'il existait encore au moment du Pré-Exode des descendantes des Coreïens. Cela n'a l'air de rien, pourtant cette information a définitivement fait basculer un conflit ancestral dans le secteur de Talaveen au profit d'un système rattaché à l'AG, par simple effet d'annonce répercuté sur le moral des troupes en présence...

Inko ne sait pas d'où lui viennent ses flashs. Il ne comprend pas non plus comment il a pu être un jour mis au courant de tant d'informations diverses originaires d'univers parallèles si différents. Quoi qu'il en soit, les Majors de la Guilde le tiennent autant que possible au courant de tous les dossiers en cours.
C'est une tradition instaurée depuis environ deux cents ans. Inko s'est renseigné de son propre chef sur les dossiers plus anciens mais conservés dans les archives informatiques du Sanctuaire. Sait-on jamais ? Peut-être un élément important concernant une mission délicate lui reviendra-t-il en tête au bon moment.

Lamar Gosc l'Ancien Haut-Baratineur, un Vieux du Sanctuaire, s'est penché sur le cas d'Inko. D'après ses recherches, Inko aurait en fait appartenu jadis à un puissant MEGA qui était considéré comme l'un des plus grands érudits du continuum, Jalabah Mwïstar Habav Onk-ar-Opulibastor. Mais ce personnage est considéré par beaucoup comme une pure légende...

Vos MEGA seront peut-être un jour confrontés à Inko.

Il faut le jouer comme un personnage espiègle et doté d'un excellent sens de la répartie (sans jamais être blessant), parlant avec une voix très grave mais respirant l'intelligence. Il est attaché à la discipline et veille à ce qu'elle soit respectée de tous les droïds qui lui sont assujettis (il est lui-même le plus perfectionné d'entre eux). Il est toujours prêt à entendre le récit d'une mission et se plaît d'ailleurs à cette occasion à rattacher des faits anodins du rapport du MEGA à des éléments de sa connaissance (« à propos du vieux satellite artificiel de Xantrafor, savez-vous qu'on en avait retrouvé les plans dans la chambre d'un espion de la Nouvelle Hégémonie des Xtrizz Insectoïdes ? Une enquête menée par l'un de vos illustres prédécesseurs, Omalip de Jump-In-Fass, avait d'ailleurs montré qu'un acte de terrorisme à grande échelle avait été prévu par... blablabla... »).

Peut-être les personnages seront-ils témoins d'un de ses « flashs » inopinés. Lorsque cela se produit, Inko tient généralement dans ses bras un objet poussiéreux exhumé d'une étagère oubliée. Il se balance alors d'avant en arrière, comme un hochet, tandis qu'il émet des sons étranges... Cela dure 10 à 20 secondes. Puis son projecteur holographique se met en marche et met en forme ce qu'il « voit ». La plupart du temps, l'image est incompréhensible, mélange de réminiscences incontrôlées et de délire positronique, mais, parfois, on parvient à distinguer un visage ou un paysage... Après quelques minutes, Inko revient à lui. Il raconte alors ce dont il vient de se souvenir, même si, parfois, il est incapable d'expliquer tout ou partie de ce que son projecteur holographique a matérialisé...

Synopsis - Inko a disparu ! Les Vieux sont très préoccupés, car cela prouve qu'il y a un traître dans le Sanctuaire. Qui sait ce qu'il pourra faire d'Inko ? Chantage, recherche d'informations précieuses ? À-t-il les moyens de « fouiller » les mémoires d'Inko ? Les PJ pourraient être chargés dans le plus grand secret (si le traître a des complices dans le Sanctuaire, ceux-ci ne doivent pas identifier les enquêteurs) de retrouver le droïd. Plusieurs fausses pistes pourraient les amener à arpenter de long en large les couloirs de la Guilde et les péricités de Norjane... En fait, Inko s'est juste enfui. Il s'est réfugié dans le Bois aux Mousses (cf. MEGA III version Descartes page 110), au milieu des ruines du premier Sanctuaire. Une pulsion l'a brutalement poussé à venir se recueillir ici... Pour se souvenir de Jalabah Mwïstar Habav Onk-ar-Opulibastor ? Quel nouveau secret va lui revenir en mémoire ?

Annexes techniques

Fiona Mazzotirelli : Journalisme / Sensit.
Percevoir : 5/5
Réagir : 5/6
Agir : 6/7
Forcer : 7/4
Résister : 4/4

Magie : 2
Arts plastiques : 5
Séduire : 5
Etiquette : 4
Armes blanches : 3 (poignard rapière)

Inko : Droïde type A4, NT 5.
Percevoir : 9/8
Réagir : 8/7
Agir : 8/6
Forcer : 8/6
Résister : 5/5

Assujetti aux lois de la robotique.

Gadgets divers, paralysants léger et lourd intégrés.

23.3 Cingroull, « Mega égaré »

Mega égaré
Cingroull est un Talsanite mais parfois on peu en douter. Physiquement il fait d'avantage penser à un Néandertalien.
Il faisait partie d'une de ces nombreuses tribus nomades qui peuplaient la planète Frouul (Nestari 13 en galactique)
Comme toutes les planètes de grande taille (deux fois la surface de Norjane) Frouul possède une gravité élevée (1.6G)
Frouul est composée de grandes plaines dans lesquelles de gigantesques troupeaux suivent leur cycle migratoire au fil des saisons.
Les Talsanites de Frouul en font de même, montés sur leurs Rafs (sorte de buffles à six pâtes ressemblant aux « Borms » de Wota en plus grand et plus poilus)
Souvent individualistes, les Frouuliens changent souvent de tribus au fil de leurs aventures amoureuses ou pour éviter les querelles.
Ainsi quand un Frouulien veut rendre visite aux membres de sa famille proche, il doit souvent passer plusieurs saisons d'une tribu à une autre à dos de Raf…

Cingroull évite les planètes surpeuplées et a une préférence pour les grands espaces.
Souvent asocial en société, il est pourtant très à l'aise avec toute les peuplades ou groupes primitifs.

Après avoir été contacté par la Guildes des Megas, Cingroull dut se séparer de son Raf mais une fois terminée sa formation (spécialité rangers bien sûr) il se dépêcha de revenir sur Frouul et créa un point de transit plus grand afin d'y faire passer un Raf.
Par la suite, lorsqu'il partit en mission, il y eut des disputes avec son Major qui refusa de le voir partir avec son encombrante monture.
Une foi, Cingroull fit un transit supplémentaire sur Frouul pour prendre son Raf.
La mission fut compromise quand l'équipe s'aperçut que le point de transit « B » était trop petit pour le retour du Raf.
Cingroull refusa d'abandonner sa monture et il prit sur lui de créer un autre point de transit…

Cependant, il est, de l'avis de ses anciens instructeurs, un fabuleux Ranger capable de survivre à des situations invraisemblables.
Ainsi on raconte qu'il serait sorti d'une planète à l'atmosphère narcotique pour les Talsanites, en se ligotant à son Raff avant d'effectuer une mission de 5 Mois en transfert dans sa monture (les discussions vont bon train sur les changements de caractère de Cingroull avant et après cette expérience, certains affirmant qu'il était déjà comme son Raff).
Il aurait, à certaines occasions, découpé un peu de sa monture pour se nourrir.

Il est à noter que Cingroull possède un couteau laser qui n'est autre qu'un ancien sabre laser qui a répondu aux besoins de Cingroull en limitant volontairement la taille de sa lame. Cingroull ne se rend pas vraiment compte qu'il communique avec le cristal de son sabre, mais, en même temps, il a l'habitude solitaire de parler à tout ce qui l'entoure comme tout animiste pourrait le faire et il a déjà vu tellement de choses incroyables qu'il ne s'est pas étonné que son sabre raccourcisse après qu'il lui ait expliqué avoir d'avantage besoin d'un bon couteau...

Aujourd'hui, Cingroull fait partie des « MEGA égaré ». Il ne fait plus partie officiellement de la guilde mais y apparait de temps en temps, invariablement monté sur un Raf hirsute pour dire bonjour et apporter de nouveaux tétraèdres témoins pour la tétratèque.
Les vieux de la guilde ont renoncé à l'empêcher de créer de nouveaux tétraèdres à condition qu'il fournisse de temps en temps des témoins.

Une des missions confiée aux voyageurs débutants consiste à explorer les nouveaux points de

transit de Cingroull et à faire un rapport sur leur localisation.

Depuis on appelle un « Cingroull » un tétraèdre de grande taille !

23.4 Galion « le corbeau »

Ancien, torturé
Galion est un mega talsanit souvent considéré comme un mauvais présage quand d'aventure il est présent à la guilde ;
Il faut dire que sa spécialité, ce sont les missions de récupération des megas morts ou en grande difficulté.
Il a la réputation d'être un formidable spécialiste de la création des points de transit.
Toutefois, sa présence taciturne semble contenir une forme de distance voire d'hostilité surtout face aux jeunes Megas.
Souvent les megas les plus perceptifs croient distinguer en lui une sorte de folie contenue avant de détourner le regard.
Le corbeau est potentiellement un « vieux » qui a refusé plusieurs fois cette responsabilité.

En vérité il est tourmenté, hanté par ses souvenirs qu'il parvient à transformer, pour en faire la source de son impressionnante volonté.

Alors qu'il faisait partie d'une équipe de megas expérimentés, il s'est retrouvé coincé sur une planète loin de tout point de transit et entouré de créatures agressives.
C'est au moment où il finissait de créer un point de transit à partir d'un tétraèdre fait en argile locale encore humide, que les créatures sont passées à l'attaque.
Galion a tenté d'effectuer un rétro-transit pour aider les membres de son équipe mais la structure du tétraèdre était déjà endommagée et il s'est retrouvé coincé entre l'inter- continuum et son tétraèdre endommagé.
Normalement, le temps est presque figé pour le mega qui est dans le tétraèdre avant de se matérialiser mais, comme Galion a tenté malgré tout de se matérialiser à partir de son propre tétraèdre rendu inutilisable, un phénomène curieux s'est produit : le temps s'est mis à défiler suffisamment vite pour qu'il puisse assister à la mort de ses amis au ralenti.

On dit que pour lui l'expérience a duré plus de deux années standards alors qu'il tentait continuellement, obstinément, de franchir la barrière qui l'empêchait de secourir les membres de son équipe…

Depuis il est comme prostré, piégé dans son propre esprit et il ne trouve l'énergie de partir en mission que lors de mission de sauvetage ; mais dans ce cas rien ne semble pouvoir l'arrêter.

Pour contacter Galion il faut se rendre sur une étrange planète de QF6003, planète constituée presque entièrement d'eau et entourée d'astres divers aux orbites d'une complexité cauchemardesque.
La gravité est comme folle dans QF6003 et son action est une aberration pour la plupart des créatures issues des autres QF.
Sur la planète qui sert de refuge à Galion, sous l'action des astres chaotiques qui parfois se rapprochent presque à la limite de se toucher, l'eau forme de gigantesques vagues et tsunamis qui semblent s'élancer à l'assaut des astres voisins avant d'abandonner, parfois en constituant comme les voûtes d'immenses cathédrales au milieu desquelles Galion navigue sur un frêle esquif comme s'il savourait alors un de ses rares moments de paix…

Sur cette planète, ce ne sont pas tant les murs d'eau qu'il faut redouter mais les caprices erratiques de la gravité de QF6003 qui peuvent déchirer un humanoïde comme on déchire une feuille de papier.

On raconte que pour retourner dans QF1001, Galion a créé un point de transit constitué d'eau …

Notes :
Le tétraèdre fait d'eau est une légende, en fait Galion préfère les faire en glace (il possède des capacités psy de bon niveau)
Sinon il lui faudrait maintenir une double concentration (maintien de la forme aqueuse et création du point de transit, ce qui est limite même pour un ultra spécialiste de la création des points de transit. Le maintien d'une forme tétraédrique en glace est déjà suffisamment contraignant).

Toujours est-il que ses tétraèdres sont pour le moins éphémères.
Il s'en sert pour rejoindre le sanctuaire mais, pour le contacter préalablement, il semble que ce soit du ressort des guetteurs (c'est du moins ce qu'on peut supposer puisque seuls les vieux semblent à même de le contacter).

On raconte pourtant qu'une expédition aurait été menée par une équipe de megas de haut niveau pour convaincre Galion de revenir aider la guilde de temps en temps.
Le résultat parait mitigé puisque Galion n'accepte d'intervenir que dans certaines missions bien particulières…

23.5 Stern le Maitre Pont

Major – conceptec
Le Major Stern est un talsanit qui semble avoir entre 40 et 50 ans environ. Étonnamment maigre, il a un visage tout en longueur, aux joues longues, au-dessus desquelles brûlent des yeux de charbons en apparence toujours fulgurants. Sa voix est rocailleuse et il semble toujours avoir un juron prêt à éructer.

Responsable des appareils spatiaux fréquemment utilisés par les Mega talsanits et terriens (c'est-à-dire adaptés à leur morphologie), certains des originaires de Sol III le comparent à un personnage issu des dessins de Norman Rockwell, avec un caractère à faire peur aux novices. C'est lui qui dirige la distribution, l'entretien et les réparations de la Flottille Talsanite du Sanctuaire.
Machant un éternel chewing gum, il adore faire peur aux nouveaux.

Daryl Linteson, se souvient : « La première fois que j'ai vu le Major Stern, on devait prendre livraison d'un Griffon 406 Explorer pour une mission au-delà des frontières de l'AG... Le Major nous jaugea d'un coup d'œil - ça ne semblait pas flatteur - et nous conduisit jusqu'au pod où la « Roussette » nous attendait... Stern a du voir la tête qu'on a fait devant l'aspect rouille et écaillé du vaisseau et les évidentes traces de combat que sa coque portait...
- Bon alors, les jeunes, vous croyez que la Roussette ne fera pas son job ? Il faut dire la dernière équipe a eu du mal avec les systèmes de survie (heureusement, ils avaient tous leurs combinaisons), mais jusqu'ici ma vieille fille a toujours tenu...
Tout en parlant, il vérifia un port sous le fuselage avant d'y bricoler quelque chose à l'aide du chewing-gum qu'il mâchait. Il se redressa et donna un coup de point sur la carlingue :
- Et voila, elle est parée, toute prête, n'attendant plus que vous. Faites attention quand vous passez les 5G... on vient juste de renforcer la fenêtre du cockpit, OK ?
La Roussette nous sauva la vie dans notre rencontre fortuite avec des Pirates Rologeens. »

Malgré son humour, Stern est effectivement très strict quant au retour de ses appareils. Même s'ils doivent revenir en piteux état. On raconte que son jardin est effectivement très grand.

Chapitre 24 - Anecdotes célèbres

24.1 KLo

Certains Mega pointilleux nous ont demandé la signification du symbole KLo figurant sur les fiches de vaisseaux. Nos archivistes ont retrouvé pour eux cet extrait d'une brochure de la Xhewill et Cie :

KLo = KiloLorian ; mesure de vitesse extra—continuaire. Par rapport au système de propulsion tachyonique qui permet de voyager à des vitesses supra luminiques dans l'espace habituel, les propulseurs de type « dihedral » (dont le modèle pentachronique est le plus évolué) utilisent des raccourcis hyperspatiaux pour lesquels les notions habituelles de vitesse (distance/temps) et d'accélération n'ont plus de signification. C'est la physicienne Vulcane T'Lorian qui la première formula les équations permettant d'utiliser ce type de propulseurs. C'est en son honneur que fut défini le « Lorian », unité de déplacement hyperspatial. Un Lorian est égal au rapport entre le temps réel minimum mis pour parcourir 4 Unités Astronomiques (1 UA = distance Terre - Soleil) et le temps subjectif vécu par l'équipage du vaisseau. Ce rapport est donc variable suivant les trajectoires possibles en espace réel et l'hyperespace choisi pour la translation pentachronique. Le propulseur est dit pentachronique car il fait intervenir cinq dimensions « extérieures » : trois dimensions de temps et deux d'espace

24.2 La mer monte

IDENTIFICATION
NOM : ERGALLA DAMZIO
STATUT : STAGIAIRE

OBJET : RAPPORT #1
DATE : 960.53.17357

Major,

Suite à ma récente période d'infiltration sur xxxxxx (information classifiée), je suis dorénavant en mesure de communiquer grâce aux archaïques moyens de communication présents sur ce monde.
Je souhaiterais tout d'abord vous confirmer mon arrivée au site préalablement établi. Il semblerait néanmoins que certaines variables environnementales aient échappé à vos très efficients services.
Je vous prierais par ailleurs de pardonner les éventuelles incohérences du dit rapport, celles-ci vous sembleront inévitables après lecture.
Tout d'abord, concernant vos mises en garde sur les difficultés du transit, me déconseiller aussi vivement la prise de contact avec les créatures de l'inter continuum fut extrêmement judicieux.
Cependant, peut-être serait-il tout aussi judicieux de déconseiller aux dites créatures (d'ailleurs, est-ce bien le mot qui convient ?) de prendre contact avec nos agents. Les moyens employés par ces dernières étant particulièrement abjects : savez-vous ce qui arrive lorsqu'une jeune personne dévêtue vous demande l'heure entre les mondes (il me semble que ce type de rencontre fut évoqué lors de ma formation, mais, sur le moment, j'avais d'autres chats en tête). Je tiens par ailleurs à vous recommander l'exquis breuvage offert en échange du service, tout en vous mettant en garde contre les effets néfastes des boissons psychotropes dans l'inter continuum. La sirène (ça me revient) me laissa d'ailleurs partir de mon plein gré, m'offrant une rematérialisation instantanée en plein milieu d'une magnifique plage aux dimensions impressionnantes.
Une seconde remarque concerne le décalage temporel. Se pourrait-il que le transit dépasse quelques microsecondes ? D'après mon chronographe, je suis en effet arrivé neuf ans après mon départ et cela expliquerait les différences cosmologiques observées à mon arrivée. Les étoiles bougent beaucoup plus que je ne pensais.

Après sept jours de marche pour atteindre la mer, je suis entré en contact avec quelques indigènes talsanits. À ce sujet, les 219 séances d'hypno éducation linguistique n'incluaient pas le dialecte keush. Chose amusante, « kip antzal » signifie peut-être « bonjour les amis » en mistag, cela signifie aussi « ton visage m'évoque ton derrière » en keush. Enfin, après trois ans de captivité, je suis tout à fait capable de communiquer dans cette langue, bien que j'hésite toujours, lorsque l'on me dit « ghaal zee », entre « tais-toi » et « rote bruyamment »...

Le peuple keushi est admirablement adapté à son environnement sauvage et ingrat. Leur culture violente et primitive reflète cela à la perfection. En trois ans, grâce à mon sens inné de l'adaptation, je passais par divers statuts peu enviables :

- animal de bat,
- objet de défoulement collectif,
- appât vivant (rôle dans lequel j'ai développé de nombreux talents, dont une résistance peu commune aux plus forts poisons et venins, ainsi qu'aux désagréments passagers que peuvent constituer morsures, lacérations, lancers d'objets peu amicaux, etc.),
- meuble ornemental
- vulgaire »déchet-laissé-pour-mort », ce qui me permit de m'enfuir en profitant habilement de mon abandon dans un marais putride.

Plus tard, après un mois et demi d'errance sans but, la raison aux bord des lèvres (vous verriez comme mon bronzage s'est amélioré), je rencontrais enfin la civilisation akkit. C'est incroyable ce qu'ils sont gentils avec moi, m'offrant sans cesse à manger et me lavant avec des bains aux herbes les plus fines. Il faut dire que mon mètre quatre-vingt fait impression parmi ces êtres d'à peine un mètre pour les plus forts. Ils m'ont même donné un surnom attachant que je traduirai librement par « toi bon gout oui oui ». Enfin une marque de bon sens quant à ma haute qualité d'homme de la société. Après six semaines, ne voulant pas imposer ma personne, je pris la fuite à toutes jambes lorsque je compris que ces horribles petits anthropophages mettaient du gros sel dans l'eau de mon bain : ça abîme les cheveux.
Récupéré par des simili-humains (se nommant les bous), je profitai de leur accueil pour recueillir de nouvelles informations. Cette tribu avancée utilise une technologie très évoluée par rapport à celles de mes précédents compagnons. Connaissant l'électricité, le vol et l'ingénierie génétique, leurs scientifiques ont un département anthropologie très intéressant. Je profite d'ailleurs de leurs installations très perfectionnées à l' instant même, comme cobaye. Le bou, encore une langue omise lors de ma préparation. Je suis actuellement l'objet de tests sur ordinateur, je crois qu'ils essayent de déterminer si j'appuie ou non au hasard sur le clavier (moi-même, parfois...).
Voila, comme vous pouvez le constater, ce voyage est globalement une réussite de l'exploration en milieu hostile. Il est à noter que le transfert est inopérant sur les habitants de ce monde.
Mais je dois vous laisser, mes hôtes arrivent et j'ai hâte de découvrir leurs nouvelles expériences, d'autant plus que j'ai une formation initiale d'électronicien et que ces électrodes sont magnifiques.
Pour conclure, tout cela me semble extrêmement positif pour une première mission. Je reste entièrement à votre disposition.

Ps : pas de nouvelles de la princesse au fait, mais gardons bon espoir, un ultimatum aussi véhément ne peut être que du bluff.

Chapitre 25 - Reportages

25.1 Darck MEGAs

Il existe une guilde des Megas qui a gardé sons indépendance par rapport à celle de QF10001. Cette guilde ce situe dans l'univers QF70001.Souvent équipée d'un uniforme de couleur foncé, elle fut baptisée par ceux de la guilde de QF10001 les « Megas noirs » ou « dark Megas » ou encore « Mega7 ».
C'est une guilde plus sombre et plus « Guerrière » que celle de QF10001. Elle est portée sur l'action à court terme avec un soutien technologique beaucoup plus important. Une Guilde dans laquelle les Megas sont boostés artificiellement, une Guilde interventionniste, une guilde moins humaine pour un monde qui l'est tout autant !

Cette guilde est très impliquée dans les affaires de lutte d'influence qui concerne son univers immédiat. Elle a été formé par plusieurs Megas locaux en réaction aux multiples effondrements qui ce sont produits dans les univers de QF7.
Elle possède aussi quelques points de transit témoins pour quelques univers parallèles mais très peu en dehors des univers de QF7. (QF70002, QF70003...) Il semble que ces univers soient plus instables que ceux de QF1. Il y serait, entre autres, plus facile d'y inventer des procédés capables de modifier les lois de la physique ou de créer des bouleversements susceptibles de détruire des planètes voire des univers. Il y serait même possible, sous certaines conditions, de voyager dans le temps...

Mode de pensée :

Les Dark Mega ne rendent de compte à personne hormis aux chefs de leur guilde dont on ne connaît ni le nombre ni l'identité exacte. Ils sont appelés les "grand anciens" et se réunissent régulièrement dans des lieux secrets. Personne, hormis eux-mêmes, ne sait qui fait réellement parti du conseil. Ce sont les Majors qui assurent le contact avec eux et le reste de la guilde par l'intermédiaire d'hologrammes ou dans des réalités virtuelles sous des représentations diverses comme celles de guetteurs, tétraèdre, monolithe ou d'une gigantesque forme tentaculaire...

Recevoir un message d'un des Grands Anciens sans passer par l'intermédiaire d'un Major est considéré comme un honneur mais aussi comme l'annonce d'une mission suicide qui a toutes les chances de nécessiter le sacrifice de l'agent.

Les méthodes des megas de QF7 sont très différentes de celles de QF1. Leurs missions sont le plus souvent des missions commandos basées sur la rapidité d'action et la suprématie technologique de leur Guilde.

Ils interviennent dès qu'une menace pour la stabilité de leur univers apparaît. Pour eux, aucun des protagonistes (que ce soit les Ganymediens, les Insectoides, les Cruises ...) ne doit être plus fort que l'autre car une force dominante serait à même de modifier un univers par le seul fait du trop grand nombre d'êtres partageant le même fonctionnement de pensée (un peu comme dans le cas des particularités magiques). Les Mega7 sont en cela (théoriquement) « totalement neutre » et font office de « police secrète » et de régulateur sans pour autant chercher à empêcher les conflits, juste à les rééquilibrer.

C'est en maintenant cet équilibre que les chefs de cette Guilde pensent que leurs univers continueront à subsister. Ils ne croient pas à une paix durable sous l'arbitrage d'une quelconque puissance comme une assemblée galactique ou une faction particulière. Pour eux, toute tentative de privilégier une puissance susceptible d'apporter la paix finira fatalement par une catastrophe ou du moins à plus de violence et de chaos.

Cette vision des choses peu paraître bien pessimiste ou fataliste mais il faut se souvenir que les

univers QF7 sont particulièrement instables et que leurs propriétés sont subtilement différentes de celles de QF1, ce qui peut notamment avoir des répercussions sur les comportements de ses habitants (peut-être, certains des chefs des Mega7 ont-ils vu les avenirs possibles grâce à des procédés temporels et ce serait ainsi qu'ils auraient forgé leur opinion).

Lors de leur entraînement, les Megas sont envoyé en mission au cours de laquelle ils ont à faire le choix d'épargner quelques êtres proches d'eux ou d'en sauver un plus grand nombre qu'ils ne connaissent pas. Ceux qui épargnent leurs proches sont renvoyé de la Guilde ou reprogrammés.

La reprogrammation cérébrale est fréquente, notamment pour les agents victimes de chocs émotionnels importants ou victimes du « syndrome de démotivation ».

Tétrasymbiotes
Il semble que les Megas7 aient trouvé le moyen de transmettre le double don de transit/transfert en prélevant une petite partie du corps organique d'un Mega qui sert à créer une créature, une sorte d'homoncule appelé « tétra symbiote ». Quand le Mega meurt, il est possible d'activer ce symbiote en l'amenant dans l'inter continuum. Ceci permet de rappeler une partie du psychisme du Mega dans ce réceptacle afin de le confier à un agent non pourvu du double don. Il peut de ce fait devenir un Mega par l'intermédiaire du tétra symbiote. C'est ainsi que la Guilde peut renouveler les nombreux agents morts en service.

Quand un agent pourvu d'un Tétra symbiote meurt, la Guilde fait beaucoup pour récupérer le symbiote. Il est d'ailleurs souvent protégé dans le corps de son hôte par une sorte d'enveloppe particulièrement résistante.

En théorie, on attend qu'un Mega peu doué soit mort pour pouvoir activer son « tétra symbiote » afin de le confier à une recrue plus qualifiée (ou motivée) mais certain Majors ont la réputation de sacrifier leurs agents les moins « utiles ».

Il existe un procédé permettant de multiplier les « tétra symbiotes » ce qui permettrait de réactiver à nouveau le psychisme du Mega d'origine dans un nouveau réceptacle quand celui ci a été détruit.
Cependant, une certaine résistance commence à se faire sentir quand un psychisme a subi trop de réactivations et il semble de plus en plus difficile à utiliser pour transiter ou transférer. On commence à parler de qualité du symbiote, ce qui permet de créer une hiérarchie au sein des agents (les Dark Megas ont de la ressource et savent transformer un inconvénient en avantage !).

Nouvelle devise: *Un risque acceptable pour une efficacité optimale !*

Équipement :

L'armement est beaucoup plus important et comporte un ensemble de gadgets permettant aux agents d'agir avec des dommages collatéraux acceptables : Grenades étourdissantes (presque inoffensives), neuro-incapaciteurs, décérébreur, projecteur d’hélium liquide, filet thaseur-tasseur, Tympaniseur multi-ondes, générateur de micro-ondes de choc, rayon compresseur/de-compresseur à saturation (le « bubul »), bombe puante XXL, flasher à répétition (lunette de protection à prévoir), kaléidoscope mental à effet paf, gaz isoleur sensoriel avec option delirium (pour détruire le mental sans détruire les corps dans le but de produire une charge plus importante pour les survivants), déphaseur structurel NT6+, liquéfacteur osseux …

Les blessures étant monnaie courante, il n'est pas rare de voir des Mega avec des membres artificiels ou supplémentaires.

La cybernétisation modulaire (une base pouvant héberger nombre d'options interchangeables) est encouragée et permet de passer rapidement d'un bras organique à un bras cybernétique selon l'univers de destination ou le genre de mission.

Des exo-armures sont fournies régulièrement aux agents et comportent un grand nombre de fonctions qui vont du camouflage au chant de force intégral en passant par une batterie de détecteurs et bien sûr par l'amplification de force style effet waldo. Ces armures permettent à un seul Mega de transporter par transit des charges bien plus importantes sans compter l'utilisation courante d'armures exo-squelette intégrant des IA type C, B ou même A qui deviennent autonome après le transit ; quand un agent sort de son exosquelette, celui ci devient une sorte d'androïde de soutien.

Chaque agent est encouragé à procéder à des modifications génétiques et à ajouter un organisme symbiotique conscient ou non pour augmenter leurs possibilités (large choix compatible avec les Talsanites), plusieurs megas pouvant faire équipe dans un même corps quand celui-ci est équipé d'autant de symbiotes.

Les symbiotes conscients peuvent s'occuper du corps d'un Mega quant celui-ci est en transfert.

Ce qui peut faire, après un transfert trois entités opérant pour la guilde :
- Un exosquelette (IA type C, B ou A)
- La créature victime du transfert
- Le corps du Mega dirigé par un symbiote

Un risque acceptable...

Les modifications esthétiques sont couramment employées ainsi que les techniques de postures et de mouvements hypnotiques, adaptées à l'ethnie visée. L'utilisation d'émetteurs de phéromones ou équivalent est couramment permise lors de mission dans laquelle une réaction sociale rapide est importante.

L'équipement comporte des systèmes de modelage de l'apparence qui permettent de transformer un Talsanite en presque n'importe quoi de masse équivalente à +/-20%

Les formations Mega7 comportent une spécialisation « créateur de points de transit » qui entraîne, après être sorti d'un petit point de transit, la création d'un autre point de transit le plus rapidement possible à l'aide d'un tétraèdre dé-pliable qui se remplit avec une sorte de mousse. Ces point bis peuvent faire une centaine de mètres de haut et permettent de faire apparaître un agent à bord d'un chasseur/atmosphérique/spatial lourdement armé et peuvent transporter une douzaine de Mega et quelques 50 autres passagers. Ce sont des vaisseaux Mega conçus pour être pilotés dans l'intercontinuum.

...pour une efficacité optimale !

Histoire de la guilde :

La guilde a failli disparaître à la fin de la première AG. Puis elle s'est reconstituée à partir des quelques survivants et elle a orienté ses actions dans la recherche d'autres Megas. Elle l'a étendue à d'autres planètes que la Norjane locale pour la simple raison que celle-ci fut stérilisée durant la guerre (dans QF1 c'est bien plus tard que la guilde a tenté de recruter ailleurs, sauf pour « Omicron Leporis bis »). Cependant des actions pour la survie des univers étaient toujours régulièrement entreprises malgré la faiblesse de la guilde.

L'urgence des quelques missions effectuées par la Guilde a façonné un style très rapide et percutant.

Agir, soit énergiquement dès l'apparition d'un problème, soit quand le la situation devient critique, c'est-à-dire le plus souvent au dernier moment (avec les Dark Mega, l'anticipation ou les demi-mesures sont des luxes juste bons pour les fainéants de QF1). Etre efficace mais souvent sans

avoir à se soucier des conséquences à long terme. Au besoin intervenir pour corriger les effets d'une première intervention.

Cependant il arrive très couramment que la guilde intervienne dans une situation induite par d'autres actions qu'elle a elle même organisé dans le passé, ce qui provoque des protestations de certains de ses membres (protestations vite réglées par une formation de « re-conditionnement mental »).

Le sanctuaire

Détruit sur Norjane, le sanctuaire est aujourd'hui un simple cercle de tétraèdres perdu sur le plateau désertique d'une planète morte. Il est devenu un point de rencontre à partir duquel sont aiguillées les équipes de Megas vers d'autres « base-opérations » de la guilde situées dans des univers parallèles.

Le « Cercle du souvenir » sert de monument et d'avertissement aux agents.

Dans les « base-opérations » sont organisées les actions entreprises par la guilde. Ces base se situent dans des univers au tempo le plus lent possible afin de pouvoir intervenir le plus rapidement possible sur les autres univers généralement plus véloces : ainsi la guilde peut intervenir quelques dizaines de minutes après avoir obtenu les informations qui déclenchent son intervention. La guilde est de ce fait l'organisation la plus réactive de l'univers QF70001, sans compter ses points de transit.

Histoire de l'AG :

La guerre blanche et bleue ne s'est jamais vraiment terminée, elle s'est transformée en guerre froide dans laquelle différents empires ou planètes isolées se livrent à des luttes d'influence pour des intérêts financiers ou politiques. Cela se traduit souvent par des mini-guerres larvées dans lesquelles des mercenaires ainsi que de multiple agents sont utilisés pour effectuer des tentatives de déstabilisations et autres coups bas.

La technologie est devenue synonyme de pouvoir et non de confort. Elle est utilisée sans retenue par bon nombre de corporations, d'empires ou d'états soit disant au service de leurs peuples.

L'AG ne contrôle plus que quelques bases administratives mineures et quelques forces armées qui se louent pour pouvoir survivre. Elles sont peu différentes des groupes de mercenaires qui font régner la terreur lors de leurs interventions.

Les quelques **races anciennes** qui dirigent encore certaines parties de la galaxie ne cherchent pas à discuter avec ceux qu'elles considèrent comme des animaux. Elles détruisent tout vaisseau non autorisé qui franchirait leurs frontières, vaisseau de réfugiés ou en détresse compris.

L'empire Cruise ne conquiert plus, il pille quand l'opportunité se présente et éventuellement laisse les autochtones reconstruire leur industrie pour pouvoir se resservir plus tard. Ils sont en quelque sorte des bergers qui protègent leurs troupeaux mais s'en nourrissent aussi.

Les Halns demandent un tribut aux états satellites de leur empire en échange de leur protection (protection relative et bien souvent tardive). La désignation de « Empire étendu » leur sert de prétexte à l'organisation de razzias aux alentours, non pas pour le profit mais pour le sport, notamment dans certaine fêtes dans lesquelles ils organisent des réjouissances à base d'épreuves entre leurs prisonniers. Souvent cruels, ces jeux Halns sont pourtant sophistiqués. Ils sont retransmis presque en direct sur les canaux interstellaires à l'intention de leurs voisins.

Le « jeu du rayon et de l'armure » s'y pratique sans armure pour les esclaves.

Les insectoïdes ont envahi une grande partie de l'AG et semblent vouloir se multiplier afin

d'entamer une plus ample conquête. Les êtres capturés par les insectoïdes servent le plus souvent comme réserve de nourriture ou d'incubateurs.

Les Ganymédiens ont repris les rennes de ce qui reste des forces militaires de l'AG et ont conquis la « Nouvelle Norjane » afin de « pacifier les mouvement séditieux internes à la planète ». Ils sont installés depuis 2 000 ans et ne semblent pas pressés de partir. Leur occupation est organisée en ghettos dans lesquels les Ganymédiens tentent de mettre en place une sorte d'eugénisme appuyé officiellement sur une méritocratie. En effet, il traque officieusement ceux ayant plus de potentiel social comme des capacités d'entraides ou d'abnégation afin de tenter de juguler les penchant destructeurs des Talsanites. Ils attribuent des subventions importantes à la naissance de plusieurs enfants jugés prometteurs et prélèvent des taxes supplémentaires pour les autres.
Malheureusement, cette méritocratie est entièrement noyautée par une sorte de mafia de la natalité qui accorde des droits à ceux qui peuvent payer quelque soit leur patrimoine génétique (ou leurs mérites).

La population de New-Norjane c’est constituée en familles qui dirigent des ghettos.

New-Norjane sert aussi d'arène politique « parlement » entre d’innombrables factions qui viennent régler leur différents diplomatiques avant de repartir dans leur régions respectives, afin de vider leurs querelles plus efficacement. De toute façon, les Talsanites refusent l'arbitrage des non Talsanites et vouent une méfiance sans nom aux Ganymédiens rendus responsables, au fil des siècles, de la fin de la première AG et de l'échec des tentatives de restauration. On aurait trouvé des incubateurs Cruise renfermant des embryons Talsanites dans certains laboratoires Ganymédiens sur Omicron Lepori Bis.

Cependant, l'insécurité, les injustices et pour finir le désespoir font que nouvelle Norjane se dépeuple.

Les Talsanites vouent toujours une haine coriace à quelque chose : les races, les ethnies Talsanites, les planètes, les continents, les pays, les régions, les villes, les villages et pour finir au sein des familles. Tout cela, comme le disent les ethnologues Ganymédiens, « dans la plus pure tradition Talsanite ».

Rapports entre les guildes de QF1 et celle de QF7

Il y a quelque siècles un groupe de Mega issu de QF1 rencontra une équipe de QF7.
Le groupe de QF1 était au prise avec des créatures anthropoïdes agressives qui avais une aversion prononcé pour les Megas (ceux de QF7 en tout cas) et le groupe de QF7 a secouru les Megas de QF1.
Les deux Guilde évite d'interagir par peur de polluer leur univers avec des idées incompatible ;
Cependant, elles ont mis au point un programme d'échange d'agents, par exemple les recrues qui ont échouées au teste de QF7 contre ceux en passe de devenir des renégats dans QF1.
Mais la Guilde de QF7 évite de prêter ses tétraèdres témoin à ceux de QF1 et vis versa.
En général, La Guilde de QF7 s'occupe de tous les problèmes qui surviennent dans les Univers de QF7 et ceux de QF1 sont responsable des autres. Cependant, les exceptions sont courantes et il arrive régulièrement qu'une Guilde fasse appel à l'autre.
Les vieux de chaque guilde ont même commencé à parler d'équipes mixtes..

Les rapports entre les agents des deux guildes sont mêlés de haine et d'admiration. Chacune des deux groupe trouve que l'autre ne convient pas, ne fait pas les choses comme il faudrait, etc.

Cependant, de façon officieuse, chacune des deux guilde a parfois besoin de l'autre :

- La guilde classique, pour les interventions qu'elle ne peut plus régler (celles de dernières minutes pour cause de manque d'équipe à poigne disponible ou les missions nécessitant l'utilisation et la maîtrise de matériel de guerre lourd).
- La Guilde des Megas7 parce qu'elle ne parvient plus à gérer certaines situation demandant du

doigté, de la psychologie, des interactions à plusieurs niveaux ou des compétences plus vastes que celles de ses agents moyens...

Mais pour l'instant, la plupart des membres de base de chacune des guildes reste sur la réserve (« Des limaces qui mettent un an pour agir » ... « Des bourrins qui tirent sur tout ce qui bougent sans réfléchir »).

25.2 Exotique

De toutes les émissions holo-vidéo diffusées sur les multiples mondes de l'Assemblée Galactique, « Exotique », que nous vous présentons aujourd'hui, est celle que la Guilde des Megas surveille avec le plus de zèle. Ses producteurs, réalisateurs et présentateurs jouissent en effet d'une indépendance (heureusement) rare, qui débouche de temps à autre sur un dérapage « regrettable ». Bienvenue dans un monde meilleur : celui des paillettes, de l'aventure et du fric, celui de...

EXOTIQUES

Rapport MEDIA - AG / 152.00958 / Exot.
Département d'analyse des réseaux d'information et de communication, Section Holo-Vidéo, Cat. Loisirs

Nom de l'objet d'étude : Exotiques
Diffusion : réseau VGI 151 Multiple
Fréquence : une fois toutes les trois semaines norjanes
Type : jeu d'énigme / recherche sur le terrain

Exotiques est une émission de variétés dont l'audience moyenne dépasse les 38% de parts de marché sectoriels. Elle met à l'épreuve une équipe de dix candidats, recrutés par annonces publicitaires, dans diverses revues ou par l'intermédiaire de comecs (COurts MEtrages de Consommation : des pubs...). Les dix candidats sont divisés en deux parties : trois d'entre eux restent dans les studios de l'émission, sur la planète Asrarès, tandis que les sept autres sont amenés, après un saut en Triche-Lumière de durée variable, sur une planète présentant un intérêt en terme « d'exotisme » : paysages grandioses, baroques, climat inhospitalier, urbanisation peu apparente, faune et flores originales, etc.

La préparation de l'émission a préalablement consisté à repérer « la » planète, et à mettre au point diverses épreuves ludico-sportives, si possible en rapport avec le folklore d'une éventuelle civilisation locale ou une espèce animale susceptible de constituer un gibier spectaculaire. Une enquête d'informations menée par nos services a mis en valeur les approximations flagrantes des récits de l'émission censés présenter les données ethnologiques ou écologiques locales. L'affaire n'intéresserait que modérément la Guilde si des débordements aux conséquences incalculables ne s'étaient pas produits à plusieurs reprises. Ainsi, après deux métacycles d'existence (malgré les débuts difficiles), nos services ont dénombré trois « incidents » préoccupants, relatés ci-dessous.

Émission n°5, sur Triszt Tropik II : perturbation de rites autochtones.

Au cours de l'émission, un animal objet de culte auprès des populations locales, est éliminé. L'animal en question est un Zeezetrok à poil long. Il est extrêmement rare (surtout à poil long), et cette particularité lui confère un statut symbolique auprès des Tropikiens : lorsqu'un Zeezetrok est repéré, cela est interprété comme un signe divin. Le capturer puis le tuer, même au prix de nombreuses vies (le Zeezetrok est fort et féroce, surtout, on ne le répètera jamais assez, celui à poil long), assure à la tribu une année de prospérité.

L'élimination du Zeezetrok par les participants à l'émission a déclenché une série de réactions incontrôlables au sein de la population locale : paniques, vagues de suicides, et violences à l'égard des participants, rapatriés en extrême urgence. L'incident a suscité une forte audience et une partie

de la notoriété de l’émission a été acquise après cet épisode.

L’excuse avancée à l’époque par Jac Duma, l’un des responsables de l’émission, est la suivante : « Le Zeezetrok nous était apparu comme un animal dangereux. Nous pensions que l’éliminer par nos propres moyens, à l’aide de fusils laser, donc sans danger pour quiconque, cela représenterait une économie de vies précieuses pour les Tropikiens. Pour nous et les joueurs, l’intérêt, c’était juste d’abattre ce monstre. C’était ça qui donnait le point. Après, il était prévu d’offrir la dépouille de cette chose dont nous n’avions cure à ces sauv... je veux dire à ces Tropikiens. Mais nous ne pouvions pas savoir que, pour eux, l’important était de tuer la bête eux-mêmes, par leurs propres moyens. Nous avons voulu bien faire, vraiment. C’est regrettable... Nous plaidons non-coupable ».

Émission n°9, sur Aquablue : viol d'une planète en développement suite à une course-poursuite devenue incontrôlable.

Au cours de l’émission, deux participants (pilotes professionnels) se faufilent aux commandes d'un astronef à travers les anneaux d’Aquablue, planète essentiellement aquatique, en développement, abritant quelques civilisations NT1. L’incident se produit lorsque, à la suite d’une erreur d’estimation des champs gravitationnels, les deux participants sont obligés d’entrer dans l’atmosphère. L’un réussit à s’échapper du champ d’attraction mais l’autre participant panique et se voit finalement contraint d’atterrir car certains équipements électroniques de l’astronef n’ont pas résisté à sa fausse manœuvre. L’atterrissage se transforme finalement en amerrissage, dans une petite baie abritant un village d’autochtones. Le participant ne bouge pas de son cockpit et attend patiemment les secours.
Une barge arrive une demi-heure plus tard, saisit l’astronef et repart.

Les observations d’écosophes partis vérifier l’étendue des dégâts (via transfert et en utilisant l’oublieur) rapportent les informations suivantes : la nouvelle de la venue de Dieux en colère, montant des oiseaux tonnant et rugissant, s’est propagée comme une traînée de poudre. Le mal ne pourra jamais être complètement réparé. L’apparition « divine » ne concordant pas avec les cosmogonies locales, n’ayant aucun rapport avec les schémas religieux en vigueur sur Aquablue, a créé de nombreux bouleversements culturels. Des divergences d’interprétation ont dégénéré en affrontements de plus en plus acharnés et les processus de mytho-génèse sont profondément perturbés.

L’excuse avancée à l’époque par Mir-Aye Pradl, l’une des responsables de l’émission, est la suivante : « L’erreur provient d’une faiblesse de notre participant. Sa panique n’était pas prévisible et ne peut pas nous être imputée. De toute façon, au sol, il n’y a eu aucun contact entre les autochtones et le pilote. Il est donc exagéré de parler d’ingérence. Vous savez, pour ces, heu, ces habitants d’Aquablue, enfin je veux dire que tout cela va passer pour une apparition divine, ou quelque chose comme ça. Ils ont des histoires, vous savez, heu, très pittoresques, avec des dieux, des héros, tout cela... Bon eh bien voilà, cet astronef échoué puis récupéré, toute cette affaire sera très vite intégrée à leur corpus de légendes. Je crois que vraiment, enfin je veux dire qu’il n’y a pas de quoi s’affoler... ».

Émission n°12, sur Imperia : éradication d'une espèce à structure xéno-minérale.

Imperia est un monde récemment terraformé , très en vogue, très couru par les milliardaires de tous les horizons, abritant de nombreux palaces proposant environnement sauvage et vues... exotiques, justement. De vastes régions ne sont toujours pas explorées, ou ne le sont que grossièrement. Les responsables de l’émission ont été très intéressés par ce terrain de jeu, porteur, à la mode, riche en paysages vierges et en inconnu. Malheureusement, au cours de l’émission, les participants, engagés dans une sorte de safari, découvrent un marais au sein duquel stagne une forme de vie relevant à la fois du végétal et du minéral, se présentant sous l’aspect d’une plante aux multiples ramifications, parfois recouvertes d’une pellicule diamantifère. Le safari se transforme à ce moment en ruée vers l’or : les participants cessent de courir la nature pour récolter la richesse qui s’étale à leurs pieds.
Mais l’être minéralo-végétal réagit promptement en découpant net un participant et un ingénieur du

son à l’aide de lames végétales dissimulées dans la vase. L’émission ne cesse pas pour autant : elle se transforme en récit d’horreur en direct, avec dramatisation à outrance, gros plans sur les participants choqués et terrifiés, sur les cadavres, etc. Ce n’est qu’au bout de trois heures que les producteurs acceptent de rendre l’antenne.

L’image, diffusée sur un très grand nombre de chaînes concurrentes, relayée par tous les médias de l’Assemblée Galactique, fait en quelques semaines d'Imperia le théâtre d’une course effrénée au diamant : milliardaires en quête d’exploits, anonymes en quête de richesses, etc., chacun équipé de façon adéquate, assurant la sécurité maximum. Les services administratifs de xéno-biologie mettent beaucoup de temps à réagir pour classer l’être minéralo-végétal « système biologique à protéger ». Assez, en tout cas, pour que de nombreux représentants de cette espèce, les plus développés et les plus vieux, soient purement et simplement détruits. C’est un patrimoine biologique inestimable qui a ainsi disparu. C’est d’autant plus vrai que, depuis, les plus jeunes représentants de l’espèce minéralo-végétale de Imperia semblent dépérir à grande vitesse. On pense que cette population basait sa survie notamment sur un étroit réseau de dépendance et de communication entre les membres. La disparition des anciens précipiterait celle des plus jeunes...

L’excuse avancée à l’époque par Parimat’Sh, l’un des responsables de l’émission, est la suivante : « Je trouve la polémique suscitée par cette émission tout à fait déplacée et indigne. On oublie de dire que ce monstre a assassiné deux personnes innocentes. Ce crime a été commis dans d’atroces conditions que nous nous sommes efforcés de retransmettre intégralement et en direct, dans un souci d’information et de vérité. Que cette créature à l’intelligence vraisemblablement plus basse que celle d’une limace de Plol-Tlol ait dépéri, elle et tous ses congénères, c’est véritablement le cadet de mes soucis. C’est même une sorte de service rendu à la civilisation : je respire en sachant que grâce à nous, le danger que représentait cette abomination n’existe plus sur Imperia... ».

Commentaires : les propos tenus par les différents responsables de Exotiques (et notamment les modalités d’emploi du terme « monstre ») nous incitent à rester extrêmement vigilants quant aux développements futurs de l’émission. Une requête a été déposée auprès CSHAG (Comité Supérieur de l’Holovidéo de l’Assemblée Galactique) afin que la Guilde reçoive à l’avance la liste des planètes où se dérouleront les prochaines émissions. Une autre requête a été déposée en plus haute instance afin d’étudier le cas de « Exotiques » et, si possible, d’envisager sa disparition.

Nous vous remercions de votre attention.

Rapport MEDIA - AG / 152.00958 / Ex
FIN

Sommaire